

# **Futuros de la Colaboración**

## Tabla de Contenido

Anónimos .....	4
¿Cómo está escrito este libro? .....	9
Suposiciones .....	23
Una Breve Historia Sobre la Colaboración .....	27
Motivaciones para la Colaboración .....	35
Relaciones Abiertas .....	41
Participación y Proceso .....	43
Compartir es el primer paso .....	47
Coodinar Mecanismos, Crea Contextos .....	49
¿Acaso la Adición Constituye Colaboración? .....	53
Colaboración.....	57
Criterio para la Colaboración .....	61
Colecciones Continuas .....	65
Barreras .....	71
Colaboración Anónima II .....	73
Distribución Asimétrica .....	75
Multiplicidad y Codificación Social .....	79
Crowdfunding - Financiación de la Multitud .....	83
Propiedad, Control, Conflicto .....	87
La Libertad de Combinar y Desviarse .....	91
Solidaridad.....	97
Los Ordenadores de Otras Personas .....	105
Ciencia 2.0 .....	117
Traducción .....	123
Más Allá de la Educación .....	129
La Muerte no es el Final .....	135
Epílogo .....	139
No Incluido .....	151
Créditos.....	153

## Anónimos

- *No se habla de Anónimos.*
- *No se habla de Anónimos (Wikis están bien, AUNQUE NOS TEMEN).*
- *Anónimos trabaja en un conjunto, porque nadie como de nosotros es cruel como nosotros en conjunto*
- *Anónimos es todos.*
- *Anónimos hace todo por “Lulz”.*
- *Anónimos no puede ser sobrepasado, puede sobrepasarte a ti.*
- *Anónimos es una hidra, que constantemente cambia. Quítale una cabeza y la reemplazarán nueve.*
- *Anónimos refuerza sus filas de manera exponencial en caso de necesidad.*
- *Anónimos no tienes líderes, y nadie con jerarquía.*
- *Anónimos no tiene identidad.*
- *Anónimos es una Legión.*
- *Anónimos no perdona.*
- *Anónimos no olvidará.*

13 de 41 entradas del Código Sekrit de Anónimos

En esta sección estamos rompiendo con las dos primeras reglas del Código Sekrit de Anónimos. Cuando otros han realizado esto en el pasado, han traído y se han llevado la ira de este misterioso grupo de individuos anónimos, causando la humillación pública, servidores hackeados y otras formas de caos florecientes.

Anónimos es una colección de individuos que postea anónimamente en [img.4chan.org](http://img.4chan.org), una sección del panel de imágenes de [4chan.org](http://4chan.org). Al momento de postear un contenido en un típico panel de mensajes, existe un campo para poner tu nombre. Si no llenas ese campo, quedas como anónimo. En [img.4chan.org](http://img.4chan.org) todos los postean son anónimos. Esta acción colectiva de usuarios identificados con el nombre de anónimo, por añadidura una identidad colectiva llamada anónimos.

## Futuros de la Colaboración

La mayoría de las actividades de Anónimos son visibles solamente para los Anónimos. Los miembros intercambian imágenes y bromas entre ellos y en 4chan y en otros sitios. Trafican pornografía, imágenes shockeantes y chistes estúpidos. Ellos coleccionan y distribuyen las rarezas de la red. Paralelamente, Anónimos es responsable de acciones externas organizadas ocasionalmente - que van desde bromas tramposas, “para el Lulz” hasta proyectos activistas de gran escala. El más visible y largo estos proyectos se denomina Proyecto Chanology, y es una guerra distributiva a gran escala, contra la Iglesia de la Cienciología. El primer mayor incidente concerniente a esta guerra fue la distribución de un video “de uso interno”, protagonizado por Tom Cruise y el intento de la supresión de la Cienciología. Después, la declaración de guerra fue formal y posteos en YouTube (anónimos obviamente) narrados por un generador de voz digital que “lee” textos, El vídeo describe las cuestiones anónimos con la Cienciología:

“Hola Cienciología. Nosotros somos Anónimos

Los hemos estado observando, a través de los años. Sus campañas de desinformación, la supresión de la disidencia; su naturaleza litigiosa, todas estas cosas han captado nuestra atención. Con la fuga de su último vídeo de propaganda a la circulación general, la extensión de su maligna influencia sobre aquellos que confían en usted, que lo llaman líder, ha quedado claro para nosotros. Anónimos ha decidido que su organización debe ser destruida. Por el bien de sus seguidores, por el bien de la humanidad - por las risas - tenemos que expulsarlos de Internet y dismantelar sistemáticamente la Iglesia de la Cienciología en su forma actual. Reconocemos que como un adversario muy serio, y estamos preparados para una campaña de largo, largo aliento. Ustedes no prevalecerán siempre contra las masas airadas de el cuerpo político. Sus formas, la hipocresía y la ingenuidad de su organización han sonado su sentencia de muerte “. <[www.youtube.com/watch?v=JCbKv9yiLiQ](http://www.youtube.com/watch?v=JCbKv9yiLiQ)>

Desde entonces, Anónimos ha montado ataques electrónicos, que han recaído sobre sitios Web pertenecientes a la Cienciología y protestas a gran escala fuera de los centros de Cienciología en todo el mundo. En estas actividades, coordinadas y orientadas hacia objetivos de acción colectiva nadie ha surgido como el líder o como vocero de la identidad. De hecho, nadie ha hablado con la prensa, aunque la prensa ha informado ampliamente sobre los acontecimientos. Los comunicados sólo vienen en forma anónima, posteados en formato de vídeo en [img.4chan.org](http://img.4chan.org) con instrucciones para protestar, del como vestirse para dichos efectos del como hay que comportarse, etc..

En este libro intentamos articular lo que constituye: una colaboración. Sostenemos que las normas de participación, el establecimiento de directrices para la atribución, la estructura organizativa, el liderazgo, y objetivos claros son necesarios para la colaboración. En la mayoría de los casos, cuando pensamos en estas características, pensamos en: los manifiestos de artistas y grupos de activistas, los intentos para regular la atribución de licencias oficiales, en la cultura libre y licencias de software libre, en la decisión oficial de Debían, en el proceso de toma, o en la noción de Eric Raymond de beneficencia del dictador que caracteriza a la gobernanza Linus Torvald sobre Linux.

Lo fascinante de Anónimos, es que a primera vista, parece que no tienen ninguno de estos epítetos: una banda predominante de machos blancos, hackers, renegados que construyen caos y esquinas de forma aleatorias en la Internet con ninguna lógica o razón. Han sido incluso llamado terroristas. Pero en realidad, su Código Sekrit establece reglas claras. La participación es colectiva estrictamente y anónimamente bajo una identidad de grupo. La estructura organizacional es clara: “Líderes sin ninguna jerarquía superior” El código establece incluso sus metas: “la Lulz”

Anónimos ah operado bajo las reglas que son opuestas a las reglas gobernadas por las mas exitosas forma de colaboración a gran escala. ¿Cómo entonces las metas generalmente definidas como “Lulz” han sido articuladas en un objetivo que intenta “sistemáticamente dismantelar el Iglesia de la Cienciología”? ¿Cómo una organización sin lideres articula y ejecuta esa ambiciosa y “larga, larga campaña”? Como la ausencia de cualquier estructura que no

## Futuros de la Colaboración

posee ¿Cómo puede la ausencia del principio de gobernación de una estructura, realizar acciones eficaces y coordinadas?

¿Es éste, un futuro colaborativo?

## ¿Cómo está escrito este libro?

*“La colaboración en un libro es el último acto contra la naturaleza.”*

Tom Clancy



Este libro fue escrito en 5 días (18-22 de Enero, 2010) durante un Sprint en Berlín. 7 personas (5 escritores, 1 programador y un facilitador) se reunieron para colaborar y producir un libro en 5 días sin preparación previa y con la luz guiadora siendo el título ‘Futuros de la Colaboración’.

Estos colaboradores fueron: Mushon Zer-Aviv, Michael Mandiberg, Mike Linksvayer, Marta Peirano, Alan Toner, Aleksandar Erkalovic (programador)

and Adam Hyde (facilitador).

Este evento fue parte del festival ‘transmediale’ <[www.transmediale.de](http://www.transmediale.de)>. En el momento de escribir, se ha planeado imprimir 200 copias a través de un servicio local de impresión por demanda para ser distribuidos en el festival.

Muchas gracias a Stephen Kovats quien apoyó esta iniciativa con convicción. Sin el compromiso de Stephen, éste proyecto no habría sido posible.

También queremos agradecer a Lelah Torabi por diseñar la portada.

A continuación presentamos un breve resumen del calendario, la metodología y los participantes.

</[www.transmediale.de](http://www.transmediale.de)>

## ¿Qué es un Sprint?

El concepto de Sprint fue creado por Tomas Krag. Tomas concibió la producción de un libro como una actividad colaborativa que involucra una donación de tiempo considerable.

Tomas fue pionero en el desarrollo de un ciclo de producción de 4 meses de Sprints, mientras que Adam Hyde, fundador de FLOSS Manuals, ha continuado con la idea de un “Sprint extremo”, el cual comprime la autoría y producción de un libro listo para imprimir en un proceso de una semana.

Durante el primer año de la concepción de Sprint, FLOSS Manuals ha experimentado con diversos modelos. Hasta ahora 16 libros han sido producidos por sprints de FLOSS Manuals, algunos de estos fueron sprints de 5 días, pero también han habido eventos exitosos de 2 y 3 días.

Como los Sprints incluyen contribuciones abiertas (personas que pueden contribuir de manera remota como también unirse a un Sprint físicamente),



## Futuros de la Colaboración

el proceso se adecua con el concepto de contenido abierto/libre. De hecho, el objetivo de FLOSS Manuals encarna esta libertad de dos maneras: hace que el libro resultante esté libre en línea, y centra sus esfuerzos en el software libre.

La diferencia entre el Sprint de “Futuros de Colaboración” y los otros, es que éste es el primer Sprint que se desvía notablemente de la creación de libros y su proceso. FLOSS Manuals ha producido muchos manuales fantásticos en Sprints de 2-5 días. La calidad de estos libros es excepcional, por ejemplo el miembro de la junta del Free Software Foundation (Fundación para el Software Libre) Benjamin Mako Hill, ha dicho que de las 280 páginas de introducción al manual Command Line (producido en un Sprint de dos días):

“He escrito introducciones básicas de líneas de comando en tres libros técnicos diferentes en GNU/Linux y leído docenas de otras introducciones. La introducción del manual FLOSS “Introducción a la línea de comando” es al menos clara, completa y precisa como cualquier otra que he leído o escrito. Pero mientras hay innumerables trabajos de referencia en el tema, el libro FLOSS habla a una audiencia de principiantes absolutos de manera más efectiva, y es en última instancia más útil que otras que he visto.”

Pero Futuros de la Colaboración es marcadamente diferente. Pedir a 5 personas que no se conocen, venir a Berlín y escribir narrativa especulativa en 5 días cuando todo lo que tienen es un título, es una proposición temeraria. El definir claramente el reto, nosotros no discutimos antes de entrar el salón en el primer día. Nada había sido discutido a través de correo electrónico, sin lectura previa. Nada.

¿Tendríamos éxito? Es difícil considerar esta pregunta porque es difícil saber que constituye el éxito. Qué se consideraría un fracaso era más claro - si aquellos involucrados pensaban que era una pérdida de tiempo al final de los 5 días, esto sería un fracaso claro. Todos los participantes han discutido con el facilitador la posibilidad de que éste proyecto pueda fracasar (“transmediale” también discutió esto con el facilitador).

Adicionalmente, como si no fuera lo suficientemente difícil, decidimos usar una versión alfa de una nueva plataforma llamada ‘Booki’ <[www.booki.cc](http://www.booki.cc)> que hemos creado específicamente para Sprints y la producción de libros colaborativos. Uno de los desarrolladores de Booki (hay dos) – Aleksandar Erkalovic – se unió al grupo en Berlín para arreglar un bug y extender la plataforma a medida que escribíamos.

Es difícil establecer que tan difícil sería esto para los involucrados. Sería como vivir en una casa, tratando de dormir, llevar los niños al colegio, tener conversaciones tranquilas con tu pareja al mismo tiempo que hay constructores moviéndose alrededor y construyendo paredes y pisos debajo de tus pies. No es fácil para ninguno de los involucrados.

Para finalizar, mientras este Sprint basado en lo aprendido de los anteriores, desarrollamos nuevas metodologías para éste tipo de contenido. De manera que durante una semana intentamos cosas nuevas, probamos ideas y revisamos su efectividad.

Todo en 5 días.

Como resultado tenemos un libro, una plataforma (libre) mejorada enormemente, participantes felices, e ideas claras en qué nuevos métodos han funcionado y cuales no. Esperamos sus ideas y contribuciones...

## El Calendario

El primer día se basó en presentaciones y discusiones.

Durante el primer día nos basamos en gran medida las tecnologías tradicionales de “conferencias no tradicionales” - conocidas como notas adhesivas de color. Con respecto a las conferencias no tradicionales debemos dar crédito a Allen Gunn y Aspiration para su la ejecución inspirador de éste formato. Tomamos muchas ideas de las conferencias no tradicionales de Aspiration

## Futuros de la Colaboración

durante el proceso de este Sprint y también usamos muchas de las cosas aprendidas en Sprints anteriores.

Primero, antes de cualquier introducción, cada uno de nosotros escribimos cuantas notas eran necesarias sobre lo que pensábamos que sería este libro. Esto consiste en lo siguiente:

- Cuando una colaboración se rompe.
- (Súper) Modelos de Colaboración
- Técnicas y métodos convincentes a corto y largo plazo de desarrollo de colaboración. El impacto social del mismo. Cómo puede hacerse posible el impacto social. Peligros a los que debemos estar atentos.
- Las licencias no pueden ser de dos maneras.
- Incriminar Colaboradores
- En el futuro, muchas de las cosas valiosas serán hechas en comunidades. ¿Qué tipo de cosas serán? ¿Qué reglas tendrán con respecto a la participación? ¿Cuáles podrán ser las consecuencias sociales y políticas?
- Compartir vs. Colaboración
- ¿Cómo deconstruir y re-ensamblar una publicación?
- Colaboración y su relación con las comunidades FLOSS y GIT
- ¿Qué es colaboración? ¿Cómo se diferencia de cooperación?
- ¿Cuál es el rol del ego en la colaboración?
- Atribución puede matar la colaboración como atribución = propiedad.
- Supresión de la propiedad y el ego.
- Los modelos de colaboración. Estructura histórica de la colaboración. Influencia de la tecnología que permite la colaboración.

Luego cada uno de los participantes presentó sus ideas y proyectos, y cómo se relacionan con la cultura libre, programas libres y la colaboración. El proceso estuvo abierto a la discusión y todos fueron alentados a escribir cuantos puntos, preguntas y declaraciones en notas adhesivas y colocarlas en la pared. Durante el primer día escribir alrededor de 100 notas con declaraciones cortas como:

## Futuros de la Colaboración

- “Arte vs Colaboración”
- “Cultura libre no requiere de mantenimiento”
- “Premisas transparentes”
- “Autonomía: ¿mejor término que libre/abierto?”
- “Silos centralizados vs comunidad”
- “Postura de la cultura libre”

... y otras referencias enigmáticas a los pensamientos del día. Pegamos estas notas a la pared y luego de todas las presentaciones (y la cena) las agrupamos bajo títulos que parecían actuar de manera apropiada como etiquetas. Luego, a partir de estos grupos dibujamos los 6 temas principales. Terminamos a media noche.

Segundo día – 10.00. Escogimos una nota adhesiva por cada uno de los temas principales y empezamos a escribir. Era importante para nosotros “agarrar el ritmo” y de ahí escribimos el resto del día hasta la hora de la cena. Luego fuimos a los mercados turcos por burek, café y granadas frescas.

El resto de la tarde re-alineamos el índice, lo mejoramos e identificamos una estructura linear. Terminamos alrededor de las 23.00 horas.

Tercer día – A las 10.00 empezamos con un resumen breve de la nueva estructura del índice y dimos la bienvenida a dos nuevos colaboradores en el espacio real – Mirko Lindner y Michelle Thorne. Más tarde ese mismo día,

## Futuros de la Colaboración



cuando Booki terminó de arreglar los bugs (gracias a Aco), dimos la bienvenida a nuestro primer colaborador remoto – Sophie Kampfrath. Luego escribimos... al final del día re-estructuramos las primeras dos secciones, hicimos un conteo de las palabras (17.000 palabras) e hicimos sushi.

Después del sushi discutimos sobre atribución y terminamos casi completamente las dos primeras secciones. Terminamos alrededor de la media noche.

Cuarto día – Un comienzo tardío (11.00) y se nos unió Ela Kagel, uno de los

## Futuros de la Colaboración



curadores de trasmedial. Ela se presentó y presentó a transmedial, y luego discutimos maneras posibles en que ella podía contribuir, también discutimos la estructura general del libro. Más tarde, Sophie se nos unió en espacio real para ayudar a editar, igual lo hizo Jon Cohrs, quién llegó a la hora de la cena para ver como podía contribuir. Conteo de palabra al momento de dormir (22.00h): 27,000.

Quinto día – El último día. Llegamos a las 10.00 y discutimos la estructura. Andrea Goetzke y Jon Cohrs se nos unieron. Identificamos áreas donde debíamos trabajar, alteramos de manera muy sencilla los capítulos, nos dirigimos a la (ya no existente) sección de procesos, y seguimos adelante. Generamos el PDF en 2 minutos en Objavi, la herramienta de publicación de Booki. Listo. Conteo de palabras ~ 33,000.

### Colaboradores

Los primeros 7 incluía:

Mushon Zer-Aviv es un diseñador, educador y activista de medios de Tel-Aviv, basado en NY. Su trabajo explora medios en espacios públicos y el espacio público de medios. En su investigación creativa se ha enfocado en la percepción del territorio y límites, y la manera en que han sido concebidos a través de la política, la cultura, redes y la Internet. Es el co-fundador de Shual.com - un estudio de diseño; ShiftSpace.org - una capa de código abierto para páginas web. YouAreNotHere.org – una agencia de turismo perturbadora; Kriegspiel – un juego de computadora basado en Juego de Guerra de Guy Debord; y el nodo de Tel Aviv de la red Upgrade international. Mushon es un residente honorario en Eyebeam - un centro de arte y tecnología en Nueva York. Enseña investigación en nuevos medios en NYU y diseño de código abierto en Parsons the New School of Design.

Mike Linksvayer es Vice Presidente en Creative Commons, donde empezó como CTO (Chief Technical Officer) en 2003. Anteriormente co-fundó Bitzi, un servicio de datos abiertos/contenido abierto/colaboración masiva, y trabajó como desarrollador web e ingeniero de sistemas. En 1993 publicó uno de las primeras entrevistas con Linus Torvalds, creador de Linux. Es el co-fundador y se encuentra actualmente activo en Autonomo.us, donde se investiga y trabaja el rol en el futuro de los programas libres, la cultura y los datos en la era de programas-como-un-servicio y computación en nube. Su capítulo en “Cultura libre en relación con la libertad de los programas” fue publicado en FREE BEER, un libro escrito por los ponentes de FSCons 2008. Linksvayer tiene un grado de la Universidad de Illinois en Urbana-Champaign en Economía, un área que sigue estrictamente esta aproximación. Vive en Oakland, California.

Michael Mandiberg es conocido por vender sus posesiones en línea en Shop Mandiberg, haciendo copias perfectas de copias en AfterSherrieLevine.com, y crear plugins de Firefox que resaltan los reales costos ambientales de la economía global en TheRealCosts.com. Sus proyectos actu-

ales incluyen la co-autoría de un libro de texto licenciado “Fundamentos Digitales: Introducción al Diseño de Medios” que enseña principios visuales de la Bauhaus a través de programas de diseño; HowMuchItCosts.us, un sitio de direcciones para automóviles que incorpora el costo financiero y en carbón de conducir; y Bright Bike (Bicicleta Brillante), una bicicleta retro-reflectiva elogiada por treehugger.com como “detestablemente brillante”. Es un Senior Fellow (colaborador principal) en Eyebeam, y Profesor Asistente en el College of Staten Island/CUNY. Vive y monta su bicicleta alrededor de Brooklyn. Su trabajo vive en Mandiberg.com.

Marta Peirano escribe sobre cultura, ciencia y tecnología para medios Españoles, abarcando periódicos, publicaciones en línea y revistas impresas. Es contribuidor tiempo completo y fundador de la publicación en línea Elástico y es autor de “La Petite Claudine”, un blog muy popular en idioma español sobre arte, literatura, cultura libre, pornografía (y todo aquello entre estos temas). En 2003 y 2004 dirigió los Festivales Copyfight en España (CCCB, Santa Mónica), con su colectivo Elástico, un simposio y exhibición que investiga los modelos alternativos de la propiedad intelectual. Marta ha dado numerosas charlas y talleres de cultura libre, herramientas de publicación digital y periodismo en festivales y universidades. Recientemente publicó “El Rival de Prometeo”, un libro sobre Automatas y la ingeniería de la Iluminación. Vive en la actualidad en Berlín y está trabajando en su segundo libro.

Alan Toner nació en Dublín y estudió leyes en el Trinity College Dublin y NYU Law School, donde luego fue colaborador en el Information Law Institute y el Engelberg Center on Law and Innovation. Su investigación se enfoca en el impacto compensatorio de los procesos de pares y el cercado de la información en la producción cultural y la vida social. En 2003, trabajó en la campaña ‘We Seize!’ retando a la Cumbre Mundial de la ONU en la información de la sociedad; ha participado extensamente en los orígenes de los medios y movimientos de liberación de la información. Desde 2006 ha trabajado en películas documentales, incluyendo la co-creación y co-producción “Steal This Film 2” (2007). En 2008, él co-creó el portal de archivo footage. stealthisfilm.com/. En la actualidad está escribiendo un libro en la historia del control de la economía y tecnología en la industria del cine. A veces puede ser



encontrado en Alexanderplatz, y en [knowfuture.wordpress.com/](http://knowfuture.wordpress.com/).

Aleksandar Erkalovic es reconocido internacionalmente en el arte de nuevos medios y los círculos activistas por el programa que ha creado. Él solía trabajar en el Multimedia Institute de Croacia, donde era el desarrollador principal y presidente de un sistema de publicación en línea (TamTam). Aleksander tiene una amplia experiencia en programación y ha trabajado en varios proyectos, desde juegos para múltiples jugadores, programas de librería, aplicaciones financieras, proyectos artísticos y aplicaciones de análisis de portales de Internet, para construir sistemas de manejo de registro de dominios. Aleksander fue el programador por mucho tiempo de FLOSS Manuals y es ahora el desarrollador principal (junto con Adam Hyde y Douglas Bagnall) de la nueva plataforma de publicación y autoría colaborativa con licencia GPL llamado 'Booki'. Las colaboraciones de nuevos medios de Aleksander han ganado muchos premios, como también han sido exhibidas a nivel internacional. Aleksander también organiza talleres educativos y creativos dirigidos a gente joven, expertos y principiantes que estén interesados en el programa que ha desarrollado y programas libres en general. Esta empleado en la actualidad en Informix en Zagreb, Croacia.

Adam Hyde <[adam\[at\]flossmanuals.net](mailto:adam[at]flossmanuals.net)> fue por muchos años un artista digital que exploraba sistemas de transmisión híbridos digitales-análogos. Estos proyectos incluyen The Frequency Clock, Polar Radio, Radio-Astronomy, net.congestion, re:mote, Free Radio Linux, Wifio, Paper Cup Telephone Network, Mobicasting, Silent TV y otros. Muchos de éstos proyectos han ganado premios y han sido exhibidos internacionalmente. Luego de volver de una residencia en Antartica en 2007, Adam fundó FLOSS Manuals y se ha enfocado en incrementar la cantidad y calidad de la documentación sobre programas de licencia abierta a través de FLOSS Manuals, explorando metodologías emergentes para la producción colaborativa de libros (Sprints), y desarrollando Booki con Aleksander and Douglas. Adam ha facilitado alrededor de 16 Sprints, y también co-fundó (con Eric Kluitenberg) el próximo Electrosmog Festival for Sustainable Immobility y ha sido facilitador del Arctic Perspectives technology. </[adam\[at\]flossmanuals.net](mailto:adam[at]flossmanuals.net)>

El diseño de la portada es de Laleh Torabi. Laleh es un diseñador e ilustrador residenciado en Berlín y ha sido diseñador de transmediale por varios años. Su página web es <[www.spookymountains.com](http://www.spookymountains.com)>.</www.spookymountains.com> Su último libro “Die Freiheit der Krokodile” (La Liberación de los Cocodrilos) ha sido publicado por Merve Verlag, Berlín.

Aquellos que se unieron luego incluye:

Ela Kagel - un productora cultural independiente y curadora en Berlín. Es curadora del Public Art Lab, iniciador de Upgrade! Berlín, co-iniciador de Mobile Studios y curador de transmediale10.

Michelle Thorne – Gerente de Proyectos Internacional en Creative Commons, coordinando alrededor de cincuenta jurisdicciones a nivel mundial para localizar y promover el uso de Creative Commons. Michelle co-organiza en Berlín salones de la serie OpenEverything Fokus y también la red y el festival atoms&bits. Tiene una licenciatura en Pensamiento Crítico Social y Estudios Alemanes de Mount Holyoke College, y vive en Berlín, Alemania.

Mirko Lindner – es un abogado de Open Everything, activo en FLOSS, Cultura Libre así como Copyleft Hardware. Su relación va desde Creative Commons Sweden hasta FSCONS y Neo Freerunner. Su proyecto principal en la actualidad es Sharism at Work. Sus áreas incluyen comunicación, diseño, palmificación y desarrollo a pequeña escala de Ben NanoNotey la estructura de la compañía. Mirko es un miembro fundador de Sharism at Work.

Sophie Kampfrath – estudiante de literatura alemana, lingüística y filosofía. Al estar interesado en nuevas maneras de trabajo que la tecnologías web han generado, ella se unió a la red atoms&bits (atomsandbits.net/). Atoms&bitsse es sobre el impacto de los desarrollos de red y virtuales en, y su interpolación con el mundo físico. Otro aspecto de ésto, es el trabajo en y con el Hallenprojekt (hallenprojekt.de), una plataforma y red que junta a espacios y personas trabajando en equipo.

Jon Cohrs – un ingeniero de grabación y un artista visual/sonoro que vive en Brooklyn, NY. A través de residencias, instalaciones e interpretaciones en

I-Park, Banff New Media Institute, Futuresonic, y Eyebeam, su trabajo se ha enfocado en explorar la tecnología y su conexión con lo natural a través de su documental “The Door to Red Hook: Backpacking through Brooklyn”, su página web ANewF\*ckingWilderness.com y el ganador del Futuresonic Art Award del 2009 the Urban Prospector. Recientemente, es un artista en residencia en Eyebeam trabajando en ‘OMG I’m on .TV’. Una estación de televisión pirata y análoga en la ciudad de Nueva York, llena el vacío que fue dejado por la transición a digital, y hace frente a la evolución de los medios, cultura basada en el fanatismo, derecho de autor, y discusiones sobre la asignación de derecho de banda. OMG TV fue usado como referencia en la Corte Suprema en creatividad y derechos de autor.

Andrea Goetzke – curador de arte basado en Berlín, consultora y organizadora de eventos y proyectos, y parte de newthinking communications. Se ha dedicado a varios proyectos en el área de licencia abierta y cultura digital, como la serie de eventos openeverything or el campamento all2gethernow, un evento participativo en nuevas estrategias en música y cultura.

Patrick Davison contribuyó al capítulo de apertura (desde Nueva York). Patrick es un artista digital que vive en Brooklyn, NY. Como parte del grupo What We Know So Far, él investiga y presenta memes de Internet, ephemera digital, información moderna de cultura, comunidad, amor y viaje en el tiempo. El trabaja en Eyebeam con Michael Mandiberg para investigar, crear y documentar trabajos. Ha colaborado con FLOSS Manuals en su participación en Wintercamp 2009.

Jonah Bossewitch contribuyó en el capítulo Multiplicidad y Codificación Social a través de correo electrónico. Jonah es un candidato doctoral en Comunicaciones en la Escuela de Periodismo de Columbia. También trabaja tiempo completo como arquitecto técnico para el Columbia’s Center for New Media Teaching and Learning (CCNMTL). Está investigando las políticas de la memoria, vigilancia y transparencia y su intersección con la corrupción en la industria farmacéutica. Jonah tiene alrededor de una década de experiencia como desarrollador de programas libres y es abogado vocal para la cultura libre y justicia social. Completó su Magister en Comunicación y Educación

en Teachers College ('07) y se graduó de Princeton University ('97) Cum Laude en la licenciatura de Filosofía y tiene certificados en Programación y Estudios Cognitivos. Su blog es [alchemicalmusings.org](http://alchemicalmusings.org).

## ¿Cómo escribir este libro?

Para contribuir, sigue los siguientes pasos:

### 1. Regístrate

Registrar en Booki:

[www.booki.cc](http://www.booki.cc)

Por favor recuerda que Booki a sido publicado como una versión alfa y puede ser inestable.

### 2. ¡Contribuye!

Selecciona el libro a través del siguiente enlace:

[www.booki.cc/collaborativefutures/edit](http://www.booki.cc/collaborativefutures/edit)

Para discutir todo lo relacionado con Booki y ‘Futuros de la Colaboración’, únete a la lista de discusión de FLOSS Manuals:

[lists.flossmanuals.net/listinfo.cgi/discuss-flossmanuals.net](http://lists.flossmanuals.net/listinfo.cgi/discuss-flossmanuals.net)

## Suposiciones

“Xerografía - el recolector de pensamientos de todo hombre - anuncia el momento de la publicación instantánea. Cualquier persona puede convertirse tanto en autor como en editor. Tomar cualquier libro en cualquier tema y hacer tu propio libro con simplemente fotocopiar un capítulo de este, un capítulo de aquel - ¡robo instantáneo!.

A medida que nuevas tecnologías entran en juego, la gente se convence menos de la importancia de la expresión propia. El trabajo en equipo supera el esfuerzo privado”

Marshall McLuhan

Este libro fue escrito en un Sprint de colaboración por 6 autores principales en un período de cinco días en Enero de 2010. Los primeros seis autores tienen diferentes perspectivas, así como los colaboradores quienes agregaron contenido a éste texto.

Para empezar a ver esos futuros, vemos atrás a otros quienes han mirado en el futuro. La cita de Marshall McLuhan que mostramos anteriormente, de “El medio es el mensaje” nos da una primera pista sobre las suposiciones que estamos haciendo. Estamos hablando de los medios, estamos hablando de la libertad, estamos hablando de las tecnologías y estamos hablando de cultura. Las palabras proféticas de McLuhan, décadas antes de que las fotocopadoras impulsaran la estética punk en el diseño o profusión las revistas hechas en casa, son profecías aún no satisfechas. Aún estamos en búsqueda de ellas. La cultura clásica sigue consolidándose alrededor de películas taquilleras, libros y música. Las restricciones de los derechos de autor hacen cada vez más difícil el ejercer el poder creativo de éstas herramientas de reproducción sin romper las leyes de propiedad intelectual. Pero una cosa es unánimemente cierta: “El trabajo en equipo supera el esfuerzo privado”.

Las principales suposiciones que estamos haciendo en este texto es que estamos hablando de nuevas tecnologías, sin referirnos necesariamente a computadoras, esos medios digitales hacen más sencillo el colaborar a pesar de la distancia, pero también son obstáculos en hacer la colaboración aparente. No enfocamos en la colaboración que comparte objetivos sociales progresivos similares, y colaboración que es “libre” o “abierta” en lugar de modelos de producción jerárquicos. También vemos potencial en el rango existente entre trabajo en equipo y colaboración, y entre el compartir y colaborar.

Estamos interesados en nuevas maneras de crear organizaciones sociales a través de redes en línea. Estamos muy entusiasmados en la posibilidad de que la tecnología haga un puente entre las distancias: tuvimos colaboradores escribiendo éste libro con nosotros desde muchas esquinas del mundo. La proliferación de las redes de comunicación permiten ésto, así como la invención de nuevas herramientas de colaboración, pero también podemos afirmar rápidamente que la eliminación de la distancia produce otras barreras más aparentes.

### **Lo que éste libro no es...**

A pesar del hecho de que “colaborativo” ha sido una palabra muy sonada en el mundo del arte en los últimos años, dedicamos muy poco tiempo a ello. Tomando en cuenta la compleja historia de los movimientos colectivistas, y la red de las relaciones actuales en estudios artísticos y talleres, tal vez esto esta previsto.

La colaboración está en el corazón de los firmes, pero debido al dominio del dinero en la determinación de la participación y el aspecto involuntario del trabajo, es con frecuencia descuidado. El lenguaje de las “comunidades de práctica” de hoy, organizaciones en “equipos”, “claustros auto organizados” se encuentran omnipresentes en el ámbito corporativo, así como los intentos de permitir o capitalizar la participación del usuario final en el ciclo de producción. Sin embargo, éste libre no es sobre eso.

## Futuros de la Colaboración

Finalmente, los movimientos de colectivos políticos han formado una fuerza clave en el siglo veinte, y han consagrado instancias vitales de colaboración. Lo que debemos aprender de esa historia, y cómo los movimientos se están adaptando a, o siendo retados por las nuevas técnicas y formas organizacionales, representa un dominio de investigación muy amplio más allá del alcance que a continuación se presenta.





## Una Breve Historia Sobre la Colaboración

*“Cada vez que un medio de comunicación reduce los costos que resuelven los dilemas de acción colectiva, se hace posible que más gente pueda acceder a los recursos”, y “más gente obtenga recursos de nuevas formas... es la historia de la civilización. En siete palabras”.* Marc Smith, Sociólogo e investigador de Microsoft

Este libro habla sobre el futuro de la colaboración: para llegar ahí, es necesario entender los antecedentes el origen de la colaboración. Es imposible decir la historia completa en el contexto de este libro, de manera que resaltaremos algunos eventos clave en el desarrollo de la colaboración, con ejemplos que estaremos revisando. Todos están muy bien documentados, de manera que estas descripciones son un buen punto de partida para una investigación posterior.

## Anarquismo en la Colaboración

La teoría anarquista provee algunos antecedentes para nuestra definición de la autonomía y la auto-organización. Esto es recapitulado por Yochai Benkler, uno de los principales teóricos modernos en la colaboración abierta, en su libro “La Riqueza de las Redes: Como la Producción Social Transforma los Mercados y la Libertad”:

“La economía de la información en la red, mejora las capacidades prácticas de los individuos en tres dimensiones: (1) mejora su capacidad de hacer más para y por ellos; (2) mejora su capacidad de hacer más en comunidad con otros, sin estar limitados a organizar sus relaciones a través de

un sistema de precios o modelos jerárquicos tradicionales de organizaciones sociales o económicas, y (3) mejora la capacidad de los individuos de hacer más organizaciones formales que operan fuera de la esfera del mercado. Esta autonomía mejorada, es la base para las otras mejoras que yo describo. Individuales están usando su libertad recientemente expandida para actuar y cooperar con otros en maneras que mejoran la experiencia expandida de democracia, justicia y desarrollo, una cultura crítica, y comunidad.

...

[Mi] aproximación enfatiza la acción individual en una relación no comercial. La mayoría de la discusión se da en torno a la elección entre el comportamiento social comercial y no comercial. En la mayoría, el estado no juega un rol, o es percibido como rol negativo, de una formase aliena con las líneas progresivas del pensamiento político liberal. En este sentido, parece más bien una tesis de un libertario o de un anarquista, más que de un liberal. No estoy completamente menospreciando al estado, como explicaré. Pero sugiero, lo que es muy especial en este momento, es la eficacia que va creciendo de los individuos que pierden las afiliaciones comerciales como agentes de una política económica.”

## Ciencia a Software

También la historia de la ciencia esta entrelazada con esos estados, con las religiones, con el comercio, con las instituciones de hecho con el resto de la historia de la humanidad. La Ciencia en una gran escala es el ejemplo canónico de un proyecto de colaboración abierta, siempre luchando por la auto-organización y autonomía frente a la presión de un estado, religión, y mercado para resolver una meta final: descubrir la verdad. La colaboración en las ciencias también ocurre en diferentes tiempos y niveles, desde la colabo-

ración muy estrecha e intencional entre los laboratorios hasta colaboraciones oportunistas a través de las generaciones.

La última mitad del milenio recién pasado, se han producido innumerables eh interesantes ejemplos de colaboración, de un gran esfuerzo científico. De todas formas ninguna como el Movimiento del Software Libre, que proporciona gran parte de la información y que además es un precedente inmediato de los tipos de colaboraciones que estamos hablando - y que a menudo los proporciona los protocolos para para estas colaboraciones virtuales!. La historia va algo así: Había una vez donde todos los software eran abiertos. Los usuarios mandaban el código, las versiones compiladas y a veces tenían que compilar el código ellos mismos para ejecutar sus máquina específicas. En 1980 el investigador del MIT Richard Stallman estaba probando una de las primeras impresoras láser, y tomo la decisión de modificar un programa porque le tomaba mucho tiempo imprimir, entonces modificó el driver de impresión, para que este le enviará una nota, indicándole al usuario cuando el trabajo estuviese impreso. Este software sólo pudo hacerse solo en una versión compilada, sin dejar abierto el código fuente. Stallman se enfadó - Xerox no le permitía tener el código fuente del programa que había escrito. El fundó el proyecto GNU y en 1985 publicó entonces el Manifiesto GNU. Una de las contribuciones mas creativas fue la licencia legal denominada GNU Public License o GPL. Los software licenciados bajo GPL requieren mantener la licencia a todas las futuras encarnaciones: esto quiere decir que el código que empieza con esta licencia libre tiene que mantenerse con esta licencia. Tu no puedes cerrar el código fuente. Esta es la denominada licencia CopyLeft.

## Colaboración de las Masas

Debian es la mas grande colaboración no comercial que emerge del software libre. En 1993, miles de desarrolladores voluntarios han mantenido esa distribución del sistema operativo GNU/Linux, que ha influenciado profundamente mucho mas allá que su despliegue sustancial. Debian ha servido como base para un sin número de otras distribuciones, incluyendo las mas popular de

los últimos años, Ubuntu. Debian es también, donde muchos de los aspectos prácticos del movimiento del software libre se concretó, incluyendo la Debian Free Software Guidelines en 1997, que sirvió a como bases a la definición de Código Abierto en 1998.

En 1985 Ward Cunningham, creó la primera Wiki, un pedazo de software que permitía a múltiples autores para crear documentos colaborativos. Este software fue usado especialmente para tener meta-discusiones de colaboración, en particular en MeatballWiki.

Docena de sistemas de wiki han sido desarrollados, algunas con una colaboración general en, otras con colaboraciones en dominios mas específicos, por ejemplo Trac para apoyar desarrollo de software. En 2001 Wikipedia fue fundada, eventualmente se transformó lejos en el más prominente ejemplo de colaboración masiva.

## Web 2.0 es una Tontería

Aunque poseen una procedencia distinta, Wikipedia y las wikis en general se agrupan a menudo con muchos sitios, que actualmente se les denomina con el epígrafe comercial Web 2.0. Si bien muchos de estos sitios tienen características “sociales” y en algunos casos son plataformas de colaboración muy interesante, particularmente sobre todo si se considera su escala, todos ellos tienen varios precedentes.

La Web 2.0 es un término directo prestado de la terminología del software. Implica una versión mejorada para la Web - una versión que abarca a todos los nuevos, encabezados por la elite propietaria de los nuevos medios de la comunicación (de la talla de Google, NewsCorp, Yahoo, Amazon) y que los usuarios de la Web pasiva, que todavía ocupan la versión anterior, tienen que actualizarse. “Web 2.0” también da nacimiento a la “Web 1.0” que significa planteamientos conservadores del uso de la Web que se limita a intentar repetir viejos modelos de edición fuera de línea.

Más que cualquier cosa esta división de las versiones implican un cambio sobre el mundo de los negocios relacionados con las TIC - que entienden que una gran cantidad de dinero puede ser hecha desde estas plataformas en la producción de los usuarios. Este entusiasmo lo encontró de nuevo, el sector empresarial y ha puesto mucha atención a estas plataformas y de hechos ya ha producido algunas herramientas excelentes. Pero el lenguaje de las relaciones públicas ha afectado su funcionalidad, reduciendo nuestra vida social y nuestra producción entre pares hacia una política correcta de la publicidad. El compartir, la amistad, el seguimiento, el gusto, hurgando, la democratización... En fin colaboración.

Estas nuevas plataformas utiliza una terminología social agradable en un intento de atraer a más usuarios. Pero esta paleta de cortesía de interacciones sociales pierde algunas de las características principales que los sistemas pioneros no tenían miedo a utilizar. Por ejemplo, mientras la mayoría de las redes sociales solamente soporta relaciones binarias, Slashcode (el software que corre en Slashdor.org, un pionero de las muchas características equivocadamente nombrada como “Web 2.0”) incluye un modelo que define amigos, enemigos, enemigos de amigos, etc. El sistema de reputación en realizada por la herramienta de publicación Advogato apoya una confianza bastante sofisticada, mientras que la mayoría de las plataformas blog más contemporáneas no lo hacen.

### Web 3.0 también es una Tontería

*“El futuro ya está aquí - sólo es distribuido de manera desigual”*. William Gibson

Uno puede argumentar que la Web 2.0 ha popularizado las herramientas colaborativas que fueron accesibles en un principio un grupo limitado de geeks. Es un punto válido. Sin embargo las primeras plataformas sociales como los canales IRC, Usenet, y el e-mail fueron basados en protocolos y no fueron con obtenidos por un solo propietario. Casi todos los de la corriente llamada

Web 2.0 se ha construido sobre un modelo control centralizado empujando a los usuarios a depender de una herramienta comercial.

Nosotros vemos un cambio a estos síndrome de empuje. El año pasado hemos visto un cambio hacia los estándares abiertos, la interoperabilidad y la arquitecturas descentralizadas. El anuncio de Google Wave es probablemente la visión mas ambiciosa para un protocolo descentralizado venido del Silicon Valley. Es demasiado temprano decir que Wave se afferrará al código abierto, pero ya se ve la misma terminología de celebración alarmante, propagada por los autoproclamado gurús de los medios de comunicación social.

La Web 3.0 es mierda también. El término ha empezado a ser usado para la realización de una red mejorada de las tecnologías de la Web Semántica. De todas maneras estas tecnologías han sido desarrolladas con mucho esfuerzo fundamentalmente a través de toda la historia de la Web y que se han desplegado cada vez más en la última parte esta década.

Muchos proyectos de código abierto rechazan la arbitraria y contraproducente terminología de “punto versión” la diferencia entre la versión 2.9 y la versión 3.0, no necesariamente deben ser más sustancial que la que entre 2.8 y 2.9. En el caso de la red en su conjunto sólo queremos recordarles a Sillicon Valley: “Hey, no estamos corriendo tu software de Web. Tal ves es hora que te actualizes!”

## La Cultura Libre y Mas Allá

El Movimiento de la Cultura Libre ha inspirado a otros a tratar trasladar su ética y prácticas a otros ámbitos, algunos están cercanamente relacionados con los cambio tecnológicos (incluyendo wikis y sitios sociales mencionados) permitiendo mas accesibilidad y capacidad para compartir y remezclar material. Creative Commons, fundado en el año 2001, provee licencias públicas para contenido, algo similar a lo que hace las licencias de software libre, es decir incluyen licencias copyleft muy similares a las usadas en el GPL ocupado por Wikipedia. Estas licencias están siendo ocupadas en blogs, wikis,

videos, música, libros de textos, etc., y están permitiendo una base legal para la colaboración, envolviendo además grandes instituciones, como por ejemplo la reutilización de recursos abiertos educacionales, el mas famoso es el proyecto OpenCourseWare empezado en el MIT como también varias otras colaboraciones, a menudo alojados en sitios como Flickr.

Hay mucho que aprender todavía, desde los ejemplos históricos de colaboración en teoría y práctica - y algunos de estos ejemplos, en el fondo poseen lecciones para nuestras prácticas colaborativas actuales - para la teoría anarquista, véase el capítulo de Solidaridad, para la ciencia, véase el capítulo 2.0 Ciencia. Incluso el término autonomía puede tener una contribución útil al debate contemporáneo de la colaboración, por ejemplo, la resolución de la vaguedad en la actualidad tanto del término “libre” como “abierto”..





# Motivaciones para la Colaboración

Los individuos colaboran abiertamente por una amplia variedad de razones. En términos generales se pueden dividir en dos categorías: intrínsecos y extrínsecos. En el primer caso las personas se guían por sus propias motivaciones internas: la curiosidad, el hambre de conocimiento, el placer de la participación o de pertenencia a algo más grande que ellos mismos. Incentivos extrínsecos por otra parte son los estímulos proporcionados por el mundo exterior: el dinero, el prestigio, la promesa de la recompensa o la amenaza de castigo.

Los ordenadores en red son instrumentos muy flexibles, y abren una amplia gama de actividades para la participación potencial. La manera en que la gente ‘auto selecciona’ los proyectos para dedicar su tiempo apunta de la creciente importancia de las motivaciones intrínsecas en el contexto en línea, pero esta adhesión personal es un híbrido con los incentivos externos.

Un breve relato de Clay Shirky de su libro “Here Comes Everybody” (Aquí Vienen Todos), describe cómo editar en Wikipedia, comparándolo con la naturaleza fractal de los copos de nieve, que hace éste que el concepto más fácil de entender. Él se pregunta por qué lo hizo, y concluye con tres respuestas. Primero dice que “fue una oportunidad de ejercer una cierta capacidad mental no utilizada - Estudié fractales en un curso de física de la universidad en la década de 1980.” La segunda razón es la vanidad: “el placer “ Kilroy estuvo aquí “ de cambiar algo en el mundo, sólo para ver a mi huella en él.” La tercera motivación es simplemente “el deseo de hacer algo bueno. Esta motivación de todas ellas, es a la vez la más sorprendente y la más obvia”. (Shirky, p. 132)

Esta mezcla de motivaciones pueden articularse un poco más cuando se trata de las colaboraciones más estructuradas e interpersonales que estamos discutiendo en este libro. Las motivaciones de Shirky (deseo de actividad, la vanidad, y la benevolencia) combinan ambos elementos, tanto los intrínsecos y como los extrínsecos.

### Motivaciones Intrínsecas

La siguiente es una lista de motivaciones intrínsecas.

#### **Ser parte de algo**

La versión utópica Egoísmo Personal es el deseo de ser parte de algo más grande que uno mismo. El deseo de unirse o crear una comunidad de creadores y pensadores afines. Algunos colaboradores sienten la necesidad de pertenecer a algo más grande, algunos colaboradores les gusta ser parte de una comunidad por la única razón de pertenecer a algo, y a pesar de que algunos lo admitan y otros no, algunos colaboradores sienten que no tienen la motivación de crear fuera de una estructura.

#### **Benevolencia / Altruismo**

Disfrutar los beneficios de los esfuerzos de otros genera un deseo o sensación de obligación a contribuir. Esto puede suceder de una manera poderosa dentro de proyectos limitados que son coherentes, pero está presente en cierto grado en muchas de nuestras relaciones sociales. Si podemos hacer algo fácilmente, a un bajo costo para nosotros, y el resultado es un incremento menor percibido en un beneficio social, entonces podemos hacerlo por el beneficio de un bien mayor.

#### **Juego/Placer/Aprendizaje**

El resolver problemas y “hacer cosas” constituye una importante fuente de placer. La curiosidad, el deseo de exploración, el placer que da el estar en compañía de otros aventureros o una fijación en la estética de esa actividad en particular forman catalizadores intrínsecos importantes.

#### **Satisfacer las necesidades individuales/ Egoísmo Productivo**

Este término al parecer, apareció en un post en [LinuxToday.org](http://LinuxToday.org) en Julio de 2000, en un comentario sobre la posición de Microsoft ante Linux. El usuario de nombre Penguinhead escribe.

“El artículo cita a un representante de Microsoft quién dice que las aplicaciones no están orientadas al consumidor. El hecho es que, en el mundo de los Programas Libres (y algunas cosas de Licencia Abierta) el desarrollador es el con-

sumidor. Las aplicaciones no son programadas para algunos “consumidores ordinarios” míticos sino que son aplicaciones del mundo real. Por ejemplo, si necesito un nuevo visualizador de imágenes porque ninguno de los actuales (xv, ee, eog, etc.) cumplen con mis expectativas, simplemente me siento y programo uno que haga exactamente lo que yo quiera. Muchas compañías hacen esto intencionalmente en la actualidad y crean programas propietarios. Sin embargo, en una comunidad de Programas Libres, ese programa sería propiedad del público.

Otro ejemplo es Linux. Linus no creó Linux porque pensó que el consumidor necesitaba otro sistema operativo sino porque Unix era muy costoso (y no abierto) y MInix tenía algunos problemas cerebrales (eso es lo que he escuchado) y DOS simplemente apesta. Él creó Linux porque tenía una necesidad. Él complació esa necesidad y la necesidad de millones de otras personas.

Esto es lo que yo llamo productividad egoísta. (Exitosamente) Projects ha creado para sus desarrolladores sus propias razones y son dadas a la comunidad por la simple razón de que alguien más pueda tener una necesidad y quieran extenderla. Debemos darnos vuelta a los pensamientos Capitalistas que proyecta necesidades a ser desarrolladas para el consumidor y da la espalda a las razones verdaderas que proyectos exitosos han desarrollado.” <tiny.booki.cc/?productiveselfishness>

Mientras el usuario llamado Penguinhead escribe específicamente sobre programas, es fácil extrapolar esto a Cultura Libre en general, y el rol de la colaboración. Tenemos objetivos específicos en común, y necesitamos que sean cumplidos. Estamos actuando fuera de las necesidades personales, y esta falta de egoísmo es productiva. Cumple con nuestros requerimientos personales en una manera que una solución comprada no podría jamás, y el proceso crea herramientas útiles y artefactos culturales para muchas otras personas.

En otras partes de la literatura, éste impulso es comúnmente descrito como “rascar una picazón”, pero sentimos que la noción de producción egoísta captura mejor la mezcla entre propósitos egoístas y la producción social que esto implica.

## Las motivaciones Extrínsecas

La siguiente es una lista de motivaciones extrínsecas.

### Dinero

Algunos de los participantes en la producción de colaboración son motivados por incentivos externos o restricciones. Compañías como IBM, Nokia, Novell, por no hablar de Red Hat, Canonical, Suse y Mozilla emplean personas para trabajar en proyectos de programas libres. Asimismo Slashdot emplea personas a tiempo completo para mantener el portal y brindar un filtrado inicial de los registros de usuarios. Que a las personas se les pague no es en sí motivación suficiente, pero sería absurdo no establecer su importancia.

### Aprendizaje

Muchos participantes voluntarios tratarán de obtener experiencia, conocimientos y habilidades que hacen su trabajo más comercial. Esto sucede a través del trabajo con los compañeros más cualificados. Este es el caso común en los proyectos de programas libres pero también es cierto para muchas áreas de la producción cultural, donde las personas son autodidactas. La falta de pago se comercializa fuera de los conocimientos adquiridos.

### Hacer Más

Esta cuestión de la motivación para la colaboración se planteó en la Lista CRUMB a una serie de colaboradores del centro enfocado a la Libre Cultura conocido como Eyebeam Center for Art and Technology (Eyebeam Centro de Arte y Tecnología). En un post en la lista de CRUMB, Michael Mandiberg, uno de los colaboradores en este libro, escribió lo siguiente:

“En última instancia la pregunta creo estoy respondiendo es” ¿Por qué apertura? “y también” ¿Por qué colaborar? “Y mi respuesta es “rápido y mejor”.

Estoy trabajando en una serie de proyectos, casi todos incluyen la colaboración con otras personas. Yo trabajo con otras personas porque he encontrado es la mejor manera de tener resultados. Los mejores proyectos ocurren más rápido cuando se trabaja con otras personas. Eso suena algo pueril, pero soy muy serio. “ <[tiny.booki.cc/?michaelcrumb](http://tiny.booki.cc/?michaelcrumb)>

### **El no egoísmo personal / Ambición Estratégica**

La gente también colaboran fuera del egoísmo personal, y el deseo de acumular capital social y cultural. Esta es una extensión de la noción de Shirky de la vanidad a una estructura comunitaria. Estos colaboradores ven la oportunidad de trabajar con una comunidad establecida o un individuo como una manera de ganar prestigio. Esto podría variar desde algo tan simple como tener el nuestro nombre asociado a otro artista, escritor, activista, más destacado, o un construir nuestro propio perfil dentro de sistema de reputación de una comunidad de colaboración. Reteniendo cualquier juicio ético acerca de los egos personales y la ambición individual, esta es otra versión productividad egoísta. Sin importar por qué un individuo quiere impulsar su perfil individual, siempre y cuando contribuyan productivamente completamente a la colaboración, y sigan los principios de procedimiento común, el trabajo es valioso y los promueve de los objetivos de la colaboración.



# Relaciones Abiertas

Así como en las relaciones románticas, las relaciones abiertas están basadas en la confianza mutua, y la confianza por sí sola puede ser muy frágil como para ser el soporte de las relaciones humanas. La mayoría de las relaciones románticas basan su confían en términos de exclusividad sexual, un contrato que es socialmente aceptado y ayuda a ambos miembros de la relación a sentirse seguros al acordar en restringir su intimidad con otros. Es una regla simple. Respetando esa regla muestra respeto por el compañero, tanto privada como socialmente; romper esa regla demuestra irresuelto y puede llevar a la humillación social, el dolor y rupturas desagradables. Muchos encuentran esta convención tonta, sexista y restrictiva, pero cuando es eliminada - cuando la simplicidad y la claridad de el contrato no existe - la necesidad de crear nuevos límites aparece. Estos límites establecen nuevas reglas donde ese respeto puede manifestarse de nuevo. Aquellos que se niegan a ello se ven solteros rápidamente, o muy frustrados.

En una relación abierta un pacto social diferente gobierna la relación. Cada pareja decide sus propias reglas, pero ellos establecen estas reglas para demarcar los límites y tolerarlos. Esta reglas preservan la cohesión del núcleo de la relación, prevenir situaciones incómodas, y preservar el sentido de exclusividad. Algunos dicen que “no lleves a tu pareja a tu restaurante favorito” o “que ustedes dos no deberían pasar tiempo con los amigos en común”. Algunas reglas regulan tiempos especiales como, “no te olvides de pasar la noche” o “no celebres cumpleaños” de manera de mantener un sentido de exclusividad. Bien sea más rígido o más flexible, todas estas reglas sirven para el mismo propósito: asegurarse que nadie salga herido o se sienta engañado.

De manera que, los arreglos tradicionales de la exclusividad sexual simplifica los términos de las relaciones de pareja. En el mundo no romántico, las personas evitan ser heridos o engañados en colaboración usando un contrato; en escenarios laborales, este contrato es escrito en un papel, firmado, pero en una colaboración menos formal, esto es un contrato social, un acuerdo o entendimiento.

## Futuros de la Colaboración

Bajo un contrato, los términos de colaboración están claros y legalmente cubiertos. Cuando la colaboración es abierta y no hay n contrato explícito, los términos cubiertos pueden ser compartidos con pasión, propósitos en común, sentido de la comunidad (falta de de la misma), no obstante, la necesidad de una estructura visible o invisible permanece.

Dependiendo de la colaboración en específico, cualquier número de normas (bien sean reglas rígidas o prácticas sociales informales) necesitarán ser establecidos para abordar la cuestión de la regulación. Asegúrate de cubrir lo básico: coordinación, transparencia, atribución, autonomía, generosidad, respeto y libertad de movimiento.



# Participación y Proceso

Nuestras ideas sobre lo que es un tratamiento justo cambian de acuerdo con el contexto, igual que cambian nuestras reacciones al ser tratad@s injustamente. Si alguien se cuele en una cola delante de nosotros, molesta, pero se olvida rápidamente. Pero si damos tiempo o dinero para establecer una empresa colectiva, y el dinero se destina a otros fines, nos enfadamos, nos sentimos traicionados.

Así, nuestras expectativas y la intensidad emocional varía dependiendo con el grado en el que nos sentimos implicados y partícipes de un proyecto colectivo. Según aumenta la intensidad, también lo hace una necesidad de garantías procedimentales, transparencia y justicia en cuanto a el reparto de los beneficios y del reconocimiento.

Cuando la participación se limita a contribuciones pequeñas o casuales, puede que no queramos dedicar el tiempo a discusiones sobre objetivos y métodos. Igualmente, cuando nuestra implicación está motivada sólo por el placer personal, más que por un deseo de llegar a objetivos más lejanos. El proyecto de la NASA Clickworkers pide a los usuarios que identifiquen y cuenten cráteres en Marte. Combinando la información obtenida, pueden racionalizar el uso de sus recursos de investigación internos. Aunque es imposible adivinar todas las motivaciones que llevan a la gente a contribuir, es obvio que ninguno espera influir activamente en la agenda general de la NASA, ni controlar la organización directamente.

Una implicación sostenida, que requiera un esfuerzo importante, o una implicación activa para crear o promocionar algo que se considera valioso, requiere un marco más cuidadoso. Este cuidado es necesario porque la participación implica nuestro sentido de identidad. La falta de lealtad de otros, un sentimiento de traición, ira frente a la manipulación o la explotación son destructivas, no sólo para el proyecto que se esté realizando, sino para futuras colaboraciones. A su vez, cada colaboración necesita un espacio para cambiar, y un espacio para “respirar”, que reconozca los diferentes niveles de

implicación de sus participantes, que también cambian a lo largo del tiempo.

Aunque un proceso explícito no es la panacea para los problemas que surgen cuando nos relacionamos y trabajamos con otros, puede anticipar y mitigar las consecuencias negativas de cuando las cosas no salen como se deseaban, mientras mantiene la protección de la flexibilidad necesaria para adaptarse.

### **Toma de decisiones y autoridad en la creación distribuida.**

“Rechazamos: reyes, presidentes y votar

Creemos en: consenso directo y código en movimiento”

“Una nubosa bola de cristal- Visiones del Futuro”

David Clark, 1992

Las comunidades online no están organizadas como las democracias. La más responsables entre ellas sustituyen el proceso de discusión deliberativo por un proceso de votación por mayorías. Esto se debe al hecho de que la iniciativa original surgió de una o dos personas, y porque los participantes están allí por voluntad propia. El gobierno de la mayoría no se ve positivo o útil de por sí. Lo irregular de las contribuciones subraya el hecho de que una parte desproporcionada del trabajo en un proyecto lo hace un sub-grupo más pequeño. Dentro de una esfera política que privilegia la producción, se asienta esta tendencia hacia la valoración de la habilidad y el compromiso, a veces llamada “meritocracia”.

Los fundadores tienen un poder considerable, derivado del prestigio acumulado por un proyecto exitoso, su reconocida habilidad, y su centralidad en la red- habiendo tenido gran oportunidad de establecer relaciones con los recién llegados, y una visión general de las estructuras técnicas y de la historia del proyecto. Estos factores les dan autoridad. El elemento jerárquico es, sin embargo, difuso por la naturaleza modular de la organización productiva: unas

estructuras prácticas transfieren autoridad a sus partes, para maximizar los beneficios de las contribuciones voluntarias.

Esta capacitación para la autonomía se extiende también a los nuevos usuarios, que pueden tomar la iniciativa sin tener que pedir constantemente permiso o apoyo. Sin embargo, sus contribuciones pueden no ser incorporadas o consideradas inferiores o innecesarias, pero debido a un diálogo que tiene que tener algunas bases de eficiencia, estética o lógica. Un rechazo arbitrario de propuestas dentro de un entorno comunitario puede llevar a una alienación del resto y, si es continuo y generalizado, puede poner todo el edificio bajo tensión o, incluso, dividirlo.

Los proyectos de larga duración han tendido a otorgarse en algún punto formas legales definidas, de ahí el predominio de las estructuras iniciales detrás de todo, desde Wikipedia hasta Apache. Estas estructuras a menudo tienen estatutos y, a veces, realizan elecciones para decidir sobre la entrada de nuevos miembros o la designación de figuras responsables.

## Reputación y Confianza

La influencia proviene de la reputación (un sustituto de la confianza en el entorno online), que se acumula y evalúa a través del uso de avatars estables, nombres de usuario o nombres reales. Además de en una aptitud demostrada, también se depende de medidas cuantificadoras del compromiso. Por ejemplo, la promoción inicial del estatus de un editor en wikipedia, depende de cuánto tiempo haya pasado desde su primera edición, y del número de ediciones que haya realizado. A partir de entonces, el avance también conlleva una evaluación cualitativa de la acción de un editor, realizada por los otros editores.

Un estatuto elevado del usuario permite al individuo mayor poder sobre las herramientas técnicas que coordinan el sistema, y necesitan de la confianza

por parte de los otros de que el acceso no va a ser mal utilizado. Esta amenaza es mayor en los proyectos de software, en los que la infiltración hostil constituye un verdadero peligro, ya que el código va a ser distribuido públicamente. Se cultivan por ello una variedad de métodos de responder unos de otros: los nuevos desarrolladores necesitan apoyos. En el caso de los encuentros físicos de Debian, los desarrolladores están acostumbrados a firmar los códigos de encriptado, que se utilizan luego para autenticar el proceso de gestión del pack, añadiéndose una capa más en la fortaleza del programa.

# Compartir es el primer paso

Los contenidos generados por el usuario y medios de comunicación social, tienden a crear confusión entre el intercambio y la colaboración. Intercambio de contenido por sí mismo no lleva directamente a la colaboración. Muchos servicios web asociado la identidad y el contenido. Ejemplos de esto son los blogs, micro-blogs, video y el compartir fotos, los cuales dicen efectivamente: “Esto es lo que soy. Esto es lo que hice”. El contenido es el objeto social, y el autor se le atribuye directamente. Este trabajo es una singularidad, incluso si se comparte con el mundo a través de estas plataformas, e incluso si tiene una licencia de la cultura libre en él. Este tipo de trabajo se mantiene por sí mismo, y no es colaborativo. Wikipedia resta énfasis a los contenidos de autor. Mientras que la atribución de la contribución de cada autor se registra en historial de cada página, la atribución se utiliza principalmente como un instrumento de moderación y de la rendición de cuentas. Mientras que la mayoría de plataformas de contenido generado por el usuario ofrecen relaciones de uno a varios, donde un usuario produce y carga muchos tipos de entradas y medios, los wikis y sistemas de código centralizados ofrecen una relación de varios a varios, donde muchos usuarios diferentes pueden asociarse con diferentes entradas o proyectos.

## Agregando un segundo nivel

Medios de comunicación social pueden convertirse en plataformas de colaboración cuando se añaden un nivel adicional de coordinación. En una micro-plataforma de blogging como Twitter, esta capa podría ser algo así como “utilizar las etiquetas con símbolo numeral #iranelections en cada una de sus entradas o tweets” o en una plataforma de intercambio de fotografías, podría ser una invitación a “colocar sus fotos al grupo de la GATOS GRACIOSOS”. Estos mecanismos agregan el contenido a un objeto social. Este nuevo objeto social incluye los metadatos de cada uno de sus objetos que la componen; siendo el nombre del autor el dato más importante. Esto crea dos niveles de contenido. Cada unidad compartida se incluye en un grupo de unidades com-

partidas. Un simple video compartido es parte de una suma de demostración de documentación. Un marcador compartido con la etiqueta “inspiración” agregado a delicious. Un blog solo toma su lugar en una discusión de la blogosfera, y así sucesivamente ...

Esto es similar al “compromiso” individual de cada proyecto de código abierto o cualquier edición de un artículo de Wikipedia, pero éstas instancias no mantienen el balance entre unidad/colaboración. Para n programa en un sistema de versiones, o una página de Wikipedia, la unidad pierde su integridad fuera del contexto colaborativo y es creado sólo para funcionar dentro de un objeto social colaborativo.

## **Coodinar Mecanismos, Crea Contextos**

Contribuciones como las ediciones a una página de una wiki, o los “compromisos” a una versión de un sistema de control, no pueden existir fuera del contexto en el que fueron hechos. Una relación a éste contexto requiere un mecanismos de coordinación que es parte integral del proceso inicial de producción. Estos mecanismos de coordinación y control pueden ser tanto técnicos como sociales.

### **La Coordinación Técnica y La Mediación**

Wikipedia usa diferentes mecanismos de coordinación técnicos, así como fuertes mecanismos sociales. El mecanismo técnico separa cada contribución, la marca cronológicamente y la atribuya a un nombre de usuario en específico y una dirección IP. Si dos usuarios están editando el mismo párrafo y están incluyendo cambios contradictorios, el programa MediaWiki alertará a estos usuarios sobre el conflicto, y les pedirá que lo resuelvan. Los sistemas de control de versiones usan mecanismos de coordinación técnica similares, marcando cada contribución con una marca de hora, nombre de usuario y requiriendo la resolución de diferencias entre contribuciones si hay discrepancias en el código debido a las diferentes versiones.

Los mecanismo de coordinación técnicos de programas Wiki disminuye la fricción de la colaboración tremendamente, pero no lo anula completamente. Hace de la contribución una tarea más difícil y las hace menos armoniosas con el contexto que las rodea. Si una contribución es juzgada como poco precisa, o que no es una mejora, un usuario puede simplemente volver a una edición anterior. Este nuevo cambio es entonces conservado y notado por la hora y el usuario que contribuyó con ello.

### **Contratos Sociales y Mediación**

Las investigaciones académicas en las dinámicas tecno-sociales de Wikipedia muestran patrones claros que emergen del liderazgo.. Por ejemplo el contenido inicial y la estructura determinado por la primera edición de un artículo son usualmente mantenidas a lo largo de muchas ediciones futuras. El mecanismo de control de los programas Wiki no aprecia una edición por encima de otra. Sin embargo, lo que es ofrecido por el autor inicial no es solo una iniciativa para la colaboración, es también un guía de liderazgo que implica coordinadas que los próximos contribuidores seguirán.

Wikipedia usa entonces contratos sociales para mediar la relación de los contribuyentes a la colección como un todo. Todas las ediciones se suponen ayudan a alcanzar el objetivo colaborativo en general - hacer el artículo más acertado y objetivo. Todos los artículos nuevos se suponen serán de tópicos relevantes. Todas las nuevas biografías deben cumplir con guías específicas de notabilidad. Todo esto es aceptado en contratos sociales, y su fabricación es permeable. La fortaleza de la creación es la fortaleza de la comunidad.

“Si vas en contra de lo que la mayoría de las personas perciben como realidad, tú eres el que está loco” Stephen Colbert <[tiny.booki.cc/?wikiality](http://tiny.booki.cc/?wikiality)>

Un ejemplo interesante de liderazgo y pactos de conflicto social pasó en el artículo Elephant de Wikipedia. En el show de televisión The Colbert Report, Stephen Colbert hace de un personaje satírico, presentador de un programa del ala derecha dedicado a defender la ideología Republicana de cualquier manera. Por ejemplo contribuye argumentos ridículos que niegan el cambio climático. No está preocupado que esto ignora completamente la realidad, lo cual el dice tiene un “prejuicio Liberal”.

El 31 de Julio de 2006, Colbert propuso irónicamente el termino Wikialidad como parte de una percepción de la realidad a través de la edición de artículos de Wikipedia. Colbert analizó la interfaz frente a su audiencia y edito en vivo la página Elephants, declarando que la población en África se había tripli-



cado en los últimos 6 meses.

Colbert propuso a sus televidentes que siguieren un pacto social diferente. Sugirió que si una cantidad considerable de ellos ayudaba a editar el artículo Elephant para preservar su edición sobre el número de elefantes en África, entonces esto se volvería una realidad, una Wikialidad - la representación de la realidad a través de Wikipedia. También afirmó que sería un “hecho” difícil de vencer por parte de Ecologistas replicando “¡Explícanos eso Al Gore!”.

Fue un gran espectáculo televisivo, pero creo problemas para Wikipedia. Mucha gente respondió a la propuesta de Colbert que Wikipedia había protegido el artículo Elephants para evitar vandalismos futuros. Además, Wikipedia prohibió el acceso al usuario stephencolbert por usar el nombre de una celebridad sin ser verificado (una violación de los términos de uso de Wikipedia). Las ediciones de Colbert y sus televidentes fue percibido como mero vandalismo que no respetó el contrato social que el reto de Wikipedia había generado, sin embargo, creó una consciencia fundamental de comunidad. Por lo tanto, estaban siguiendo el contrato social que les brindó su líder y su edición inicial. Fue su propio pacto social de colaboración, establecido y coordinado por su propio grupo. Finalmente, Wikipedia presionó una de sus reglas más oscuras al extremo y continuaron en contra de Stephen Colbert y sus televidentes. El surgimiento de vándalos fue bloqueado, pero Colbert puso esto en evidencia y todo le mundo rió, mientras mostraba un punto sobre como nosotros definimos los límites de la contribución.



## ¿Acaso la Adición Constituye Colaboración?

Entonces, ¿pueden todos los contribuyentes en un definido contexto ser considerado como colaboración?

“... Antes de tener la idea de ThruYou, tomé algunos percusionistas de YouTube e interpreté sobre ellos - simplemente por diversión, ¿sabes?. Y luego un día, antes de conectar mi guitarra para interpretar sobre un percusionista de YouTube, pensé - Podría conseguir a ese bajista y guitarrista y otros intérpretes en YouTube para interpretar esa percusión.”

Kutiman on the ThruYou project <[www.radiowroclowe.pl?p=151](http://www.radiowroclowe.pl?p=151)>

A principios de 2009, el músico Kutiman (Ophir Kutiel) reunió video clips de músicos y cantantes aficionados que interpretaban en sus cámaras web y publicaban en YouTube. Luego usó una de las tantas herramientas ilegales disponibles en línea para extraer archivos de video puros de YouTube. Usó estos videos para hacer música nueva. El resultado fue un grupo de 7 videos de música mezclados que llamó “ThruYou - Kitman mezcla YouTube”. Cada una de estas mezclas audiovisuales están creadas tan bien que es difícil recordando David Taub de NextLevelGuitar.com grabó su funky riff, no tenía planeado interpretarlo con el ritmo Bernard “Pretty” Purdie o usar la interpretación del usuario miquelsi con el theremi en Universeum, en Göteborg. Es también difícil recordar que ésta musical brillantemente orquestado no es el resultado de la colaboración.

Cuando Kutiman llama a su trabajo “ThruYou” (a través de ti), ¿acaso se refiere a “You” (tú) como “nosotros”, su audiencia? ¿”You” se refiere a los músicos que fueron usados para la mezcla? o ¿”You” de YouTube? Al titularlo con “mezclas de Kutiman de YouTube”, ¿se está refiriendo al servicio de YouTube propiedad de Google, o los usuarios de YouTube cuyos videos

pirateó?

El portal abre con un párrafo introductorio:

“Lo que vas a ver a continuación es una mezcla de videos no relacionados de YouTube, que fueron editados y juntados para crear ThruYou. En otras palabras - lo que ves es lo que obtienes  
Comprueba los créditos de cada video - tal vez veas tu nombre.

PLAY >”

<www.thru-you.com> (énfasis en el original)

En el portal, Kutiman incluye un video “acerca de” en el que explica el proceso y una sección de “créditos” donde los diferentes instrumentos son acreditados a las identidades de YouTube (por ejemplo tU8gmozj8xY & 6FX\_84iWPLU) y enlazados a las páginas originales de YouTube.

El usuario miquelsi compartió el video de él interpretando el Theremin en YouTube, pero no tuvo la intención de colaborar con otros músicos. Ni siquiera sabemos si él en realidad pensó que estaba haciendo música: esta muy claro en el video que él no sabe usar el Theremin, de manera que cuando tituló su video “Interpretando el Theremin” pudo haberse referido a hacer música o a interpretación por diversión. Sería fácil enfocarse en los problemas obvios de violación de los derechos de autor y licencia, pero con relación al trabajo de Kutiman, lo que nos interesa es la intención.

## ¿Es la intención esencial para la colaboración?

Parece claro a pesar de que estos trabajos fueron agregados para hacer una nueva entidad, fueron originalmente compartidos como objetos discretos, sin

intención de tener una relación en un contexto mayor. ¿Pero que sucede con los trabajos que son compartidos con la conciencia de un contexto mayor que ayuda a mejorarlo, pero no son explícitamente compartidos para ese propósito?

Los creadores de portales en línea están cada vez más conscientes de las “mejores prácticas” para la optimización de motores de búsqueda (search engine optimization, SEO). Al optimizar páginas Web, los creadores están compartiendo objetos con una gran conciencia del contexto en el que están siendo compartidos, y en ese proceso, hacen que el mecanismo Google PageRank se mejor y más preciso. Su intención no es hacer PageRank más preciso, pero al estar conscientes del contexto, logran este resultado. Aunque reducido, esto encaja de una manera limitada a la definición de colaboración.

El ejemplo de PageRank, resalta las preguntas de coordinación e intención. Si bien están o no optimizando su contenido a través de la mejora de PageRank, los publicadores de contenido en línea no están motivados por el mismo objetivo compartido que motiva a Google y sus accionistas. Estos individuales coordinan sus acciones con Google fuera de su punto de interés para lograr mejores resultados de búsqueda. Lo mismo puede ser dicho de la mayoría de los usuarios de Twitter, Flickr y la variedad de músicos que han contribuido sin intención al éxito de YouTube y el proyecto ThruYou the Kutiman.

## La Colaboración Requiere Objetivos

Existen muchos tipos de intención que resaltan la importancia del intento de colaboración. La práctica intencional es diferente del objetivo intencional. Optimizar una página Web es hecho intencionalmente para aumentar los resultados de búsqueda, pero sin querer contribuye en hacer el Google PageRank mejor. Cuando decimos que la intención es necesaria para la colaboración, en realidad estamos hablando de objetivos intencionales. Optimizar tu página Web para el buscador Google es una colaboración con Google, solo si lo defines como una intención personal. Sin estos objetivos compartidos, la práctica intencional es un caso más frágil de colaboración.



# Colaboración

Como la acción de colaborar puede tener más de un intento, puede también tener más de una repercusión. Estos múltiples niveles pueden originar conflictos y confusión. Una sola acción de colaboración puede implicar asociaciones diferentes, e incluso contrastantes. En diferentes contextos de grupos, un intento puede incriminar o legitimizar el otro. Esta crisis de identidad de grupo puede debilitar la legitimidad de los esfuerzos de colaboración.

## Colaboración con el enemigo

En una presentación en la conferencia Dictionary of War (Diccionario de Guerra) en Novi Sad, Serbia, en Enero de 2008, el curador israelí Galit Eilat describe el proyecto colectivo Israeli/Palestino llamado Liminal Spaces, como:

“... Cuando la palabra “colaboración” aparece, hay mucho antagonismo en el término. Se ha convertido en un término problemático, sobretodo en el contexto Israelí/Palestino . Creo que en la Segunda Guerra Mundial, la palabra “colaboración” tuvo un connotación especial. Para el gobierno Vichy, el gobierno marioneta y luego el resto de los colaboradores de la Alemania Nazi.

Galit Eliat, en la video presentación del Dictionary of War.”  
<[<dictionaryofwar.org/concepts/Collaboration\\_\(2\)>](http://dictionaryofwar.org/concepts/Collaboration_(2))>

Mientras no había duda alguna de que Liminal Spaces era una colaboración entre Israelíes y Palestinos, el término por sí mismo no era sólo cuestionado,, sino peligroso.

Recuerdo una noche en 1994, había un joven soldado en servicio en la base armada Israelí cerca de la ciudad Palestina de Hebron, alrededor de las

3:30am, un carro se detuvo fuera de las puertas de nuestra base, la puerta se abrió y un cuerpo sin vida fue dejado a las afueras de la base. El carro dio la vuelta y se aceleró en dirección a la ciudad. Los soldados que examinaron el cuerpo, descubrieron que pertenecía a un hombre Palestino, quién tenía un cartel pegado en su espalda que decía “Colaborador”.

### Contexto y Conflicto

La historia sombría ilustra claramente como la cultura dependiente y basada en el contexto de la colaboración puede ser. Mientras semánticamente intentaremos diseccionar lo que constituye el contexto de una colaboración, debemos reconocer el conflicto inherente entre la identidad individual y la identidad de un grupo. Un individual puede ser parte de muchas redes colaborativas y no-colaborativas. Así como cualquier acción relacionada con la optimización gerencial de una organización puede ser leída en diferentes contextos, es a menudo retada a revelar la identidad individual dependiendo de cómo se relacione con la identidad de un grupo.

“La calidad no humana de las redes, es lo que las tan difíciles de entender. Nosotros sugerimos que son, un medio de poder contemporáneo, aún cuando ningún sujeto o grupo controla una red absolutamente. Los sujetos humanos prosperan en la interacción de la red (grupos de parentesco, clanes, lo social), pero en los momentos que la lógica de las redes se impone - en la multitud o el enjambre - son los momentos en que es más desorientante, más amenazante a la integridad del ego humano.”

The Exploit: A Theory of Networks por Alexander R. Galloway y Eugene Thacker

El término “identidad grupal” por sí mismo es tan confuso, como la complejidad de las diferentes identidades individuales conectadas a entre ellas en un grupo. Esta dificultad inherente presentada por la cualidad no humana de las redes significa que la confusión de las identidades e intentos van a persistir.



Las relaciones entre individuales en grupos son ricas y variadas. No podemos asumir completamente, que la identidad compartida es igual a las características de cada miembro que compone el grupo, sólo por juntarlas.

No podemos esperar que la tecnología (haciendo de un adulto racional) medida que la computación binaria lleva a una reducción mayor (en la representación) de la vida social.

“Somos adictos a los guetos, y de ésta manera, rechazamos el antagonismo de ‘lo político’. ¿Dónde está el enemigo? No está en Facebook, donde solo puedes tener ‘amigos’. Lo que la Web 2.0 carece, es la técnica de conexión antagónica”

The Digital Given—10 Web 2.0 Theses por Ippolita, Geert Lovink & Ned Rossiter <[tiny.booki.cc/?thedigitalgiven](http://tiny.booki.cc/?thedigitalgiven)>

La conexión básica en Facebook se remite a amistad, ya que no hay una manera elegante en que un programa pueda trazar el matiz de las dinámicas reales de la vida social. Mientras uno se siente más cómodo con la amistad, su excesivo uso, no está costando la riqueza real de la vida social. Nos gustaría evitar estos contrastes ofreciendo diversos grados de participación.

a conexión básica en Facebook se remite a amistad, ya que no hay una manera elegante en que un programa pueda trazar el matiz de las dinámicas reales de la vida social. Mientras uno se siente más cómodo con la amistad, su excesivo uso, no está costando la riqueza real de la vida social. Nos gustaría evitar estos contrastes ofreciendo diversos grados de participación.



# Criterio para la Colaboración

La colaboración es empleada de una manera tan extensa para describir la metodología de producción detrás de los bienes de información que oculta tanto como revela.

Algunos productos caracterizados como colaborativos, son generados simplemente a través del uso común de herramientas por parte de las personas, y la presencia o realización de tareas rutinarias. Otros requieren de coordinación activa y la asignación deliberada de recursos. Si bien los resultados pueden compararse desde una perspectiva cuantitativa o efectiva, la heterogeneidad de las relaciones sociales y el diseño se encuentran detrás del producto.

La intensidad de éstas relaciones puede ser descrita como algo que se encuentra en algún lugar de un continuo con lazos fuertes y una intención compartida, a una producción incidental hecha por extraños, capturada a través de interfaces o agentes compartidos, muchas veces inconscientes de productos con otra actividad en línea.

Como consecuencia, podemos establecer dos definiciones de colaboración fuertes y débiles, siendo conscientes de que en muchos casos se situará en un punto intermedio. Mientras que la primera se centra hacia la negociación de objetivos y metodología, la segunda ilustra la capacidad de apropiación del marco tecnológico donde la información es tanto un aporte como un resultado de producción.

El criterio para evaluar la fortaleza de una colaboración incluye:

### Interrogantes sobre la Intención

¿Deberá el participante querer colaborar activamente, es necesaria su intención? o ¿es simplemente un acto minimalista de etiquetar un recurso con palabras claves, o una mera ejecución de un comando en un ambiente habilitado con tecnología suficiente?

### **Interrogantes sobre los Objetivos**

¿Es la participación motivada por el interés en compartir los objetivos comunes con otros participantes, o los intereses individuales?

### **Interrogantes sobre (auto) Gestión**

¿Son las estructuras y reglas de compromiso accesibles? ¿Pueden ser cuestionadas o re negociadas? ¿Están los participantes interesados en comprometerse a éste nivel (control del mecanismo)?

### **Interrogantes sobre los Mecanismos de Coordinación**

¿Es necesaria la atención humana para coordinar la integración de los contribuidores? o ¿puede ser esto logrado automáticamente?

### **Interrogantes sobre la Propiedad**

¿Como se organiza el control o la propiedad sobre los resultados (si es pertinente)? ¿Quién es incluido y excluido de la división de los beneficios?

### **Interrogantes sobre la Transferencia del Conocimiento**

¿El resultado de la colaboración resulta en una transferencia de conocimiento entre los participantes? ¿Es similar a la comunidad de práctica, descrito por Etienne Wenger como:

“... grupos de personas que comparten una inquietud o pasión por algo que hacen o aprenden como hacer mejor mientras interactúan con regularidad”

### **Interrogantes sobre la Identidad**

¿En que grado se ven afectadas las identidades individuales de los participantes en la colaboración que lleva a una identidad unificada del grupo?

### **Interrogantes sobre la Escala**

Las interrogantes sobre la escala son clave para el manejo de un grupo y

## Futuros de la Colaboración

tienen efectos sustanciales en la colaboración. Las diferentes variables de la escala son con frecuencia dinámicas y pueden cambiar a través del proceso de colaboración. Al cambiar la naturaleza y la dinámica de la colaboración al mismo tiempo.

- Tamaño - ¿Qué tan grande o pequeño es el número de participantes?
- Extensión (tiempo) - ¿Qué tan largo o corto es el tiempo de colaboración?
- Velocidad - ¿Que tanto tiempo requiere la colaboración? ¿Qué tan rápido es el proceso de toma de decisiones?
- Espacio - ¿Acaso la colaboración toma lugar en una escala geográfica limitada o extendida?
- Alcance - ¿Que tan mínima o compleja es la contribución más básica? ¿Qué tan extenso y ambicioso es el propósito compartido?

### **Interrogantes sobre la Topología de la red**

¿Están los individuos conectados entre ellos? ¿Están los individuos conectados entre ellos o están coordinados a través de un sistema filtrado? ¿Es el modelo de participación centralizado, distribuido o asume diferentes grados de centralización?

### **Interrogantes sobre la Accesibilidad**

¿Puede cualquiera unirse a la colaboración? ¿Hay algún proceso de vetado? ¿Son los participantes aceptados solo por invitación?

### **Interrogantes sobre la Igualdad**

¿Son todos los participantes iguales en el ámbito general? ¿Acaso un pequeño grupo de participantes generan una porción mayor de trabajo? ¿Son los niveles de control sobre un proyecto iguales o varían entre los participantes?



# Colecciones Continuas

Para esbozar el proceso continuo de colaboración, los siguientes grupos de casos ilustran un movimiento desde conexiones más débiles a conexiones más fuertes. Tanto el segundo como el tercero de los ejemplos, pueden ser descritos como comunidades. El último grupo se distingue sin embargo, por su enfoque de producción de bienes específicos distintos a los sociales. Esta división es cruda, ya que hace a un lado el hecho de que incluso en contextos aparentemente débiles de interacción, puede haber un núcleo de personas cuyo compromiso es de un orden superior (ReCaptcha por ejemplo).

## El Eslabón más Débil

(1) Numerosos marcos tecnológicos reúnen información durante su uso, y agregan los resultados nuevamente al aparato. El ejemplo más evidente es Google, PageRank usa un algoritmo que estudia de los vínculos entre los sitios para clasificar a su importancia de acuerdo a la consulta del usuario.

Asimismo ReCaptcha usa una autenticación común en una aplicación de dos partes, en primer lugar, para excluir spam automatizado y luego capacitar a los motores de búsqueda en el reconocimiento de texto. La contribución es apreciada por los participantes, quienes no son conscientes del reciclaje de su actividad, al momento de afinar su valor en la cadena. Por otro lado, los operadores de páginas Web quienes integran reCaptcha saben precisamente lo que están haciendo, y deciden transformar un mecanismo necesario de defensa para su portal en un canal de contribución productiva para lo que consideran una tarea útil.

(2) Los servicios de agregación, tales como [delicio.us](http://delicio.us) y archivos fotográficos como Flickr, ordenados por etiquetas e información geográfica, influyen los intereses propios del usuario al categorizarlos para mejorar su uso. En estos casos los efectos de las acciones del usuario son transparentes. El interés

propio converge con la utilidad del resultado agregado No hay negociación activa con los diseñadores y operadores del sistema, sin una aquiescencia a la estructura básica.

(3) Los proyectos de computación distribuida como SETI y Folding@Home requieren una única elección por parte de los usuarios en cuanto a cómo asignar los recursos después de lo cual permanecen pasivos. Cada contribución es pequeña y el costo para el usuario es correspondientemente bajo Diferentes proyectos se postulan a sí mismos para la selección, y los usuarios pueden, bien tener un rol en la definición de la opción escogida, o una responsabilidad continua por el mantenimiento del sistema. No obstante, el resultado agregado genera utilidad.

### **Más fuerte...**

(4) Las plataformas P2P como BitTorrent, eDonkey y Limewire, constituyen un sistema donde extraños se asistirán mutuamente en el acceso del programas y el entretenimiento de forma gratuita. Las preferencias subjetivas de los usuarios individuales, da un interés en el mantenimiento de tales instituciones informales como un todo. Contribuciones de ancho de banda de la red, garantizan su supervivencia, y promete la satisfacción de por lo menos algunas necesidades, algunas veces. La intención es necesaria, especialmente en el contexto de los intentos, y su supresión a través de la acción legal y la estigmatización de la industria. Los vínculos entre los usuarios individuales son débiles, pero las tendencias no cooperativos se encuentran en desventaja por protocolos que requieren la reciprocidad o la personalización de resultados en favor de participantes generosos (por ejemplo, BitTorrent, eMule).

(5) Slashdot, el sitio pre-eminente de noticias y discusiones relacionadas con la tecnología es extraordinario en no producir ningún artículo. Las historias por su parte, son presentadas por los usuarios y luego son filtradas. Aquellas publicadas son, o seleccionadas por un equipo pagado, o por un sistema de votación por parte de los usuarios. Luego de esto, las historias son presenta-



das en la página Web y el negocio real de Slashdot comienza: un rango voluminoso de información que va desde la información adicional sobre el tema tratado (de diferentes niveles de precisión) al análisis (de diversos grados de calidad) a la especulación (de diversos grados de pertinencia), aceptando en chistes en el proceso. Esta misma es luego ordenada por los mismos usuarios, una colección variante de quién tiene poder para evaluar sobre los comentarios, los cuales serán valorados dependiendo de su relevancia y precisión es una escala móvil. La cantidad y calidad de los comentarios presentados es determinado por los propios usuarios, al configurar su preferencias de exposición. La moderación de los usuarios son por su parte moderadas justamente por otros usuarios, en un proceso conocido como meta-moderación.

Adicionalmente a los componentes de noticias del sitio, Slashdot también ofrece a todos los usuarios un espacio para un diario (precedente al blog) y herramientas para caracterizar las relaciones con otros usuarios como “amigos” o “enemigos” (anterior y superior a Facebook). El programa detrás del portal es gratuito y es usado por otras comunidades en línea de escala menor.

(6) Vimeo, un portal de videos producidos por sus usuarios alberga una variedad de sub-culturas/comunidades bajo un mismo techo. Dos factores resultantes lo distinguen de otros sitios aparentemente similares: la presencia la experimentación explícita y colectiva, y una alto conocimiento del compartir conocimientos. Los miembros con frecuencia proponen temas y solicitan a sus contribuidores que sigan un guión definido, y luego ensamblan los resultados como una colección.

Muchos canales son dedicados explícitamente a enseñar a otros técnicas de producción y edición de cine, pero el espíritu de intercambio es difundido a lo largo del portal. Los espectadores con frecuencia preguntan al creador del video como un efecto en particular es logrado, que equipo fue utilizado, etc. La extensión a la cual Vimeo es usado para el compartimiento de conocimiento es lo que lo distingue de YouTube, donde los comentarios regularmente colapsan en guerras encendidas, y lo acercan al concepto de “comunidad de práctica” de Wenger (véase arriba la cita de Etienne Wenger en

“Interrogantes sobre la transferencia de conocimiento”. Sin embargo, Vimeo es una compañía privada donde sus empleados a tiempo completo son los que tienen la palabra final con respecto a las decisiones de moderación, pero la comunidad florece considerablemente en un conjunto de normas donde se alientan los comentarios constructivos y de apoyo, y la buena voluntad de compartir conocimientos además de imágenes en movimiento.

### ...Intenso

(7) A pesar de que hay algo de sobre dependencia en el ejemplo de Wikipedia, su estructura de desarrollo poco común, lo hace un caso sobresaliente. El propósito general está claro: construcción de una enciclopedia capaz de superar a una de las referencias clásicas en la historia de los libros.

El formato altamente modular, permite un rango ilimitado para participación seleccionada en temas que los usuarios han seleccionado. La facilidad de corrección combinada con la preservación de versiones anteriores (la cualidad clave de las wikis en general) permite tanto los niveles granulares de participación y un mecanismo de auto-defensa efectivo sobre usuarios destructivos, quienes defectúan el objetivo.

En la esencia de cada proyecto hay un grupo que se denomina activamente a sí mismo como wikipedianos, y dedican tiempo a desarrollar y promover normas de comunidad, especialmente sobre la mediación de conflictos. Jimmy Wales, el fundador del proyecto, sigue siendo el titular principal de Wikipedia, y a pesar de haber conflictos entre él y la comunidad, él ha concedido en general autoridad, pero la tensión permanece sin una resolución concluyente.

(8) FLOSSmanuals fue establecido originalmente para producir documentación de proyectos de programas libres, un punto débil de la comunidad FS. El método usualmente implica la reunión de un grupo principal de colaboradores quienes se ven cara a cara por un número de días, y producen un libro durante ese tiempo juntos.

La composición se da en una plataforma colectiva en línea llamada booki, integrando versiones en vivo de historial wiki y un canal de chat. Además a aquellos que están presentes físicamente, la participación remota es activamente alentada. Cuando se enfoca en documentación técnica, la funcionalidad del programa en cuestión facilita una guía para dar forma al texto. Cuando es conceptual, como es el caso del trabajo actual, es necesario llegar a un acuerdo para entender el tema básicamente a través de la discusión, lo cual permite que el proceso se inicie. Una vez en marcha, ambos, contenido y estructura, son continuamente redefinidos, editados, discutidos y revisados. En conclusión, el libre es hecho está disponible libremente en el portal bajo una licencia CC, y las copias físicas están disponibles para su compra bajo demanda.

(9) Las comunidades cerradas de p2p para la música, películas y textos, como el ahora reprimido Oink, construyen archivos y bases de datos complejas. Estos, contienen comúnmente detalles sobre la calidad de los archivos (resolución, bit-rate), ejemplos que ilustran la calidad (capturas de pantalla), fuentes de información relevantes en otros lugares (enlaces a imdb, listas de tracks, arte), descripciones del guión/director/músico/significado formal del trabajo.

Además, muchos intentan coordinar a los usuarios de manera que entrega de datos esté asegurada. Si alguien está buscando un archivo que no está siendo ofrecido, las personas que lo han descargado anteriormente son notificados, alertándolos, y dándoles la oportunidad de asistir. Cuando son combinados con las reglas establecidas por un protocolo de operación y las reglas específicas de la comunidad, como la proporción de los requisitos (donde uno debe cargar una relación específica en relación con la cantidad descargada) hay un esquema efectivo para animar o incluso obligar a la cooperación. Otras tareas son asumidas voluntariamente, desde la creación de subtítulos, en caso de las películas, para ensamblar colecciones temáticas. Todos los usuarios participan en llevar una carga de datos, y un número significativo preceden activamente nuevos materiales para compartir con otros miembros, y satisfacer las peticiones.

(10) Debian es construido sobre un objetivo claramente definido: el desarrollo y la distribución de un sistema operativo gnu/linux consistente con Directriz de Debian de Programas Libres. Estas directrices son parte de un “contrato social” más amplio, un código que plasma la ética del proyecto, las reglas procesales y la estructura para la interacción. Estas reglas son objeto de debate constante, y suma de códigos base, asimismo, ofrece con frecuencia extensos debates que cuestionan los temas legales, políticos y éticos. El contrato social puede ser cambiado por una resolución general de los desarrolladores.

Debian también ejemplifica una “comunidad recursiva” (ver Christopher Kely, “Dos bits”), donde ellos desarrollan y mantienen las herramientas que apoyan la comunicación en curso. Los desarrolladores tienen tareas y responsabilidades específicas, y la comunidad requiere de un alto nivel de compromiso y atención. Varias posiciones son fijadas por elección.

### Barreras

La colaboración puede llegar a ser tan intensa que lleva a que se establezcan barreras. Las barreras pueden evitar la posibilidad de la colaboración, intencionalmente o no. El conflicto puede ocurrir, potencialmente, en estas barreras.

Por ejemplo, los Book Sprints a menudo desarrollan unas relaciones colaborativas fuertes y duraderas, centradas en torno a la producción y el mantenimiento de un libro. El ambiente social en un sprint es intenso y puede producir algunos roces en torno a la colaboración. Mientras Book Sprints produce textos que quedan disponibles con licencia abierta, y dentro de un sistema técnico que permite las contribuciones remotas, esto en sí mismo no acaba con el límite entre aquellos dentro del sprint y los que están “fuera” de la habitación (ver el epílogo con algunas anécdotas al respecto).

En un Book Sprint reciente para la “Google Summer of Code Mentoring Guide”(guía para mentores en el Verano Google del Código), algunos desarrolladores de software libre (algunos eran también mentores del Verano Google del Código) escribieron esta guía de forma colaborativa en dos días. La colaboración fue fluida e intensa, y generó un texto muy útil que se ha difundido desde entonces por toda la comunidad GSoC (Verano Google del Código). Unas semanas más tarde, cuando un editor freelance con tiempo libre se ofreció a revisar el texto, el grupo rechazó su colaboración. Las razones de esta exclusión eran complejas, pero la discusión central giró en torno al sentimiento de incomodidad en el grupo, desde porque el editor no era “conocido”, hasta asuntos sobre atribución, autoría, propiedad y control de la calidad.

Excluir a colaboradores potenciales en este escenario fue intencional, y considerado por el grupo totalmente apropiado. El grupo sintió que era consecuente con los ideales del Contenido Libre/Abierto, ya que el contenido con licencia libre no implica colaboración necesariamente, aunque tenga el potencial de permitirlo. El grupo sintió que si había otros que querían trabajar

sobre el texto, eran libres de tomar el texto y crear su propia versión.

Es interesante considerar esta posición. Aunque es posible discutir la decisión del grupo sobre con quién colaboran, también hay consecuencias de esta exclusividad que deben de ser consideradas. En este caso de estudio, es interesante remarcar que desde que se rechazó esta oferta de colaboración no se ha producido ningún trabajo sobre este “recurso común”, y por lo tanto el producto no ha sido mantenido. Es decir, el resultado de unas barreras exclusivistas fuertes toda la actividad colaborativa acabó acabándose.

## Colaboración Anónima II

Tor, The Onion Router, es una herramienta de Software Libre que hace uso anónimo de Internet de forma eficaz, ocultando tu dirección IP. Después de instalar el software, tu ordenador se convierte en un nodo en la red Tor, enviando paquetes de datos cifrados de nodo a nodo hasta a su destino final. Los datos viajan a través de tantos nodos de la red que oscurecen el camino a la dirección IP original. Si envías un correo electrónico, sus datos serán cifrados desde tu computadora hasta la última computadora antes de su destino. Este equipo final en la red es la dirección IP que será reportada en cualquier análisis de la red, junto con ésta dirección IP, tu dirección y cualquier otra que se encuentre en la red.

Tor fue diseñado originalmente por la Armada de los Estados Unidos para proteger las comunicaciones del gobierno. Restringe el análisis del tráfico, espionaje y cualquier actividad intrusa, tanto de la propia red como de afuera. En un programa muy conveniente, ampliamente disponible y fácil de usar.

Técnicamente, Tor te esconde de otros usuarios en la red. Mientras que el nivel de compromiso es bajo - solo requiere de una conexión y descargar algo de código - la inversión personal es alta: al usar Tor, eres parte de una comunidad de usuarios de computadora que se ayudan los unos a otros a esconderse del estado y otras mecanismos de control corporativo. Personas extrañas te ayudan a defender tu privacidad, evitar la censura y te dan un grado de libertad personal al engañar los mecanismos de vigilancia con trucos de reflejo. Esconderse de ésta manera es ilegal en muchos países. Y lo más interesante, tú nunca sabrás quienes son.

La razón por la cual Tor es tan importante, no es por lo que hace, sino por lo que representa. En la jungla Tor, todos cubren a todos, pero nadie sabe quienes son. No son amigos, y no son familia. Es así de anónimo. Todos pueden usar Tor y hacer cosas que otros no aprobarían, como descargar pornografía o atacar las computadoras de otras personas. O cosas que lo gobiernos no aprobarían, como publicar información disidente. O simplemente buscar

las páginas más sumisas en el Internet con completa privacidad. Pero al usar Tor, un grupo de extraños declaran que todos tienen el derecho a la privacidad y a colaborar anónimamente para proporcionarte ese derecho.



## Distribución Asimétrica

El proyecto Edición Especial del diario New York Times tuvo un gran éxito. Esta colaboración hizo una versión del diario New York Times fechado el 4 de Julio del 2009 desde la mañana del 12 de Noviembre del 2008 cuando cien voluntarios distribuyeron estos periódicos en las calles de la ciudad de Nueva York. La réplica perfecta de 14 páginas contuvo todas las noticias que los creadores del diario quisieron imprimir, incluyendo, el término de la guerra de Irak, la llegada de la salud para todos, y la nueva ley de salario máximo. El diario era falso, pero en una primera instancia, las personas se lo tomaron en serio. Aunque las noticias eran obviamente imposibles, eran convincentes porque fue tan bien realizado, y distribuido de forma tan real en las calles por los voluntarios que ocupaban delantales del New York Times. Los blogs se volvieron locos, el proyecto se propagó en la prensa nacional e internacional y las copias del periódico rápidamente aparecieron en eBay como objetos de colección.

El proyecto fue concebido por un grupo de dos a cuatro personas, organizados en grupos de diez, creado por un grupo aún más grande de cincuenta, y distribuido por cientos de personas en las calles de Nueva York. Fue una colaboración exitosa. Un conflicto interno de liderazgo entre el grupo de los 10 organizadores, provocó que una persona dejara el grupo, esto no es inusual, y no es lo importante aquí. Los organizadores trabajaron de forma incansable por meses antes del día del evento, organizando el equipo de personas que crearon el diario y el sitio Web que lo acompañaba.

El primer medio en cubrir la noticia fue Gawker. El primer post de Gawker que apareció, decía la localización de la camioneta de distribución principal. Una vez que el escritor de Gawker, Hamilton Nolan, se dio cuenta que esto era una noticia de última hora, investigaron un poco más, y encontraron uno de los correos electrónicos que hablaba de la organización, describiendo el evento. Estos correos electrónicos circularon a través de un grupo grande y privado. Los correos electrónicos no tenían firma, y venían de un servidor que aún no era conocido, [www.becausewewantit.org/](http://www.becausewewantit.org/) que fue comprado

solo como una fachada para poder distribuir esos correos electrónicos desde ahí. Gawker consiguió una coincidencia entre la dirección IP del correo electrónico, con la dirección IP del dúo de activistas conocido como The Yes Men, y actualizaron la noticia, atribuyéndole la autoría a The Yes Men. Hamilton Nolan escribió:

“La dirección de email que envió los mensajes fue vinculado al sitio del The Yes Men, un grupo liberal y burlesco, que ha realizado actividades así de complejas y detalladas como ésta, por años. The Yes Men manejaban el sitio Because We Want It (Porque Queremos), donde configuraron su broma. Ellos quisieron ser anónimos por un tiempo sin embargo fue demasiado tarde.” <[www.tiny.booki.cc/?nytissue](http://www.tiny.booki.cc/?nytissue)>

Y desde ese momento, el proyecto fue asignado a The Yes Men. El grupo de organizadores enviaron una nota de prensa más tarde ese día, desde esa dirección de correo electrónico, “New York Times Special Edition <[special\[at\]nytimes-se.com](mailto:special@nytimes-se.com)>” (La Edición Especial del New York Times). En ninguna parte del correo electrónico se atribuye o reclama ningún tipo de autoría. Más bien, las preguntas son dirigidas a “[writers@nytimes-se.com](mailto:writers@nytimes-se.com).” Pero al momento en que el comunicado de prensa se esparció por la Internet, fue referida como si fuera The Yes Men quien la enviaba. Hasta el mismo New York Times cayó en este patrón en uno de sus varios artículos en la Edición Especial del New York Times, afirmando que “El miércoles, The Yes Men emitió una declaración acerca de la broma”, y hacían vínculo a esta aparición de la nota de prensa: <[www.poynter.org/forum/view\\_post.asp?id=13699](http://www.poynter.org/forum/view_post.asp?id=13699)> <[tiny.booki.cc/?nyt\\_pranksters](http://tiny.booki.cc/?nyt_pranksters)>).

El servidor era en efecto de The Yes Men, y uno de los miembros de The Yes Men fue el creador y organizador clave, pero el factor más importante aquí, es que el colectivo no tenía manera de definir su propia identidad hacia la poderosa cobertura mediática, que había relacionado la noticia con una entidad conocida. Uno de los organizadores principales era parte de The

Yes Men, pero no era un “Proyecto Yes Men”. Era un proyecto de una gran coalición de artistas conocidos y grupos activistas.

Luego los medios de comunicación empezaron a enviar correos electrónicos a [special@nytimes-se.com](mailto:special@nytimes-se.com) para entrevistas. De un grupo de 50 personas, ¿Cómo eliges a un representante? Esto es siempre el problema cuando un proyecto gana tanta atención. ¿Quién es entrevistado? ¿Quién representa el proyecto en festivales? ¿Quién recibe el premio, si hay alguno? En la mayoría de los casos con este proyecto, Andy Bichlbaum y Steve Lambert fueron los representantes. Ellos eran los dos de los cuatro que originalmente concibieron el proyecto y lo llevaron a completar, recaudando los fondos, y coordinando el grupo masivo de voluntarios. En su entrevista a CNN, ellos enfatizaron repetidamente, que el proyecto fue concebido, organizado y ejecutado por un gran grupo de personas, y que ellos eran los representantes de ese gran grupo ([www.youtube.com/watch?gl=US&v=dO6Oi3XUYgg](http://www.youtube.com/watch?gl=US&v=dO6Oi3XUYgg)). La página Web de Steve Lambert, documenta el proyecto y lista cada uno de los voluntarios y el grupo que trabajo, o patrocinó el proyecto ([www.visitsteve.com/work/the-ny-times-special-edition/](http://www.visitsteve.com/work/the-ny-times-special-edition/)). Y sin embargo, el hecho de que Gawker se apresurara en la atribución permanece en el proyecto, resaltando el problema en la competencia de representación entre el poder masivo y asimétrico de los medios de comunicación.

El problema aquí surge, cuando un proyecto producido colaborativamente, es “privatizado” a través de su representación por individuales. ¿Cómo pueden ser prevenidas tales imposiciones, o al menos limitadas? En este caso, desde el principio, el esfuerzo fue en no hacer este un proyecto de The Yes Men, pero la sociedad y los medios estaban tan preocupados con asignar autoría, que la primera pregunta que hizo Gawker fue ¿Quién hizo esto? A medida que el evento se iba desarrollando, encontraron una respuesta que fue lo suficientemente satisfactoria para ellos, y esa respuesta incorrecta se convirtió en la historia que se desarrolló a partir de ese momento.

Este escenario hace que surjan varias preguntas. Un problema que esto nos muestra, es que la propiedad de los URL y servidores, con frecuencia iden-

tifica la autoría de proyectos: de manera que ¿Quién registra y mantiene el servidor? Pero una interrogante aún mayor, es como negociar la atribución en una colaboración, donde hubo un desbalance significativo de poder: diferentes colaboradores tienen diferente presencia ante los medios. Y ¿Cómo negocias la atribución cuando hay tantos organizadores, y tantos colaboradores, que están trabajando en algo que es casi certero va a lograr un gran impacto?

## **Multiplicidad y Codificación Social**

El núcleo Linux, posiblemente uno de los proyectos FLOSS más importantes, se gestionó sin una versión de sistemas de control hasta 2002. A Linux Torvalds, el líder del proyecto del sistema operativo Linux no le gustaban los sistemas de control centralizados, ya que no los consideraba apropiados para el desarrollo del sistema operativo. El sistema operativo Linux es un proyecto de software muy grande y complejo, tiene muchas necesidades y también atrae a muchos desarrolladores. Los cambios son seguidos meticulosamente a través de una jerarquía de delegados, pero estaban apareciendo tensiones en el sistema. En 2002 Linux decidió finalmente que al proyecto le iría bien una “versión distribuida del control”(DVCS en inglés). El sistema operativo se migró al sistema de versión BitKeeper, una selección que desató una gran controversia, por ser un sistema con licencia cerrada. En 2005, las disputas sobre las licencias finalmente llevaron a la creación de una versión distribuida de un sistema de control con licencia libre, creándose el Git.

Las versiones distribuidas de los sistemas de control operan sobre un modelo diferente que el de los repositorios controlados por un sistema centralizado servidor-cliente. El modelo DVCS es 2p2, y aunque al configurarse puede asemejarse a las transacciones servidor-cliente tradicionales, puede también soportar interacciones más complejas. En un sistema DVCS, cada desarrollador trabaja localmente con un histórico de la revisión, y los cambios pueden meterse o sacarse de cualquier otro repositorio. La versión de control tiene un soporte muy mejorado para que emerjan múltiples repositorios, y todas las revisiones son bifurcaciones, hasta que son unidas de nuevo al tronco estándar.

Las demandas sobre el proyecto de sistema operativo Linux prefiguraban las demandas de otros proyectos. En los últimos años las versiones de sistemas distribuidos han aumentado su popularidad considerablemente. Mercurial, Bazaar y Git han surgido como los sistemas DVCS más populares, y los servicios de alojamiento han salido ofreciendo cada uno de estos sistemas sin

coste para los proyectos de código abierto. Google Code comenzó a soportar los repositorios Mercurial, a la vez que los Subversion a mediados del 2009 (Paul, 2009b). Canonical, la empresa que patrocina la distribución de Ubuntu GNU/Linux, ofrece alojamiento gratis en Bazaar para proyectos de código abierto en Launchpad.net. En febrero de 2008 GitHub.com lanzó un sitio de “codificación social”, que proporciona alojamiento Git y herramientas de redes muy completas para todos los desarrolladores que utilicen el sitio gratis para código abierto. Bitbucket.org ofrece herramientas para las redes sociales similares en torno a Mercurial, y se describe a sí mismo como “dirigiendo el nuevo paradigma de trabajo con control en versiones”.

Los alojadores centralizados de protocolos p2p rompieron un nuevo equilibrio entre centralización y federación. Facilitaron la coordinación, pero no la impusieron. Un sitio como GitHub puede hacer un seguimiento de múltiples ramas de desarrollo, pero la creación de ramas no requiere ningún permiso ni coordinación por adelantado. En vez de necesitar una inversión de atención por adelantado, más la energía de coordinar actividades de desarrollo, los DVCS se centran en mejorar los mecanismos de los desarrolladores para seguir, visualizar y adjuntar los cambios. El coste de coordinar una colaboración se aplaza, reduciéndose la comunicación necesaria para sincronizar y alinear las diferentes ramas de código.

Está emergiendo una cultura fascinante alrededor de DVCS, facilitada por el software, pero que responde (y sugiere) cambios en los estilos colaborativos. Como explica un desarrollador:

“SourceForge es sobre proyectos. GitHub es sobre personas... un mundo de programadores creando bifurcaciones, hackeando y programando. Hay fusión, pero sólo si la gente acepta hacerlo, por otros medios...GitHub me da mi propio espacio para jugar. Me permite compartir mi código de la misma forma que comparto mis fotos en Flickr, igual que comparto los marcadores en del.icio.us. Hay algo que he encontrado útil, que vale la pena...Estoy compartiendo mi código. No

estoy lanzando un proyecto nuevo de código abierto. No estoy empezando a buscar desarrolladores con mentes similares para evitar la duplicación de esfuerzos. No estoy apareciendo en la puerta de otra persona, pidiendo un acceso comprometido. No estoy buscando guerra con Brook Lawiii a la salida”.





## **Crowdfunding - Financiación de la Multitud**

Tanda es un ejemplo de México de un sistema de financiación colectiva de grandes compras o la creación de asociaciones rotativas de crédito. Se originó en Puebla, México en 1899, y se dice que se han inspirado en un sistema similar traídas por los inmigrantes chinos. Estos sistemas existen en muchas culturas. El principio básico detrás de la Tanda es que cada semana o un mes cada uno en la Tanda contribuye con una cantidad fija de dinero. Cada vez, que el dinero es dado a una persona en la Tanda. Cada vez que se gira. La Tanda se utiliza para hacer compras grandes que de otro modo requerirían préstamos formales, el uso como ver el dinero para iniciar negocios, o para pagar por mejoras de infraestructura importantes para las comunidades <tiny. booki.cc/?tandas>

### **Un Exito en Línea**

Cuando Apple anunció que sus computadoras nuevas iban a tener el set de chips Intel, los aficionados inmediatamente especularon si éstas nuevas computadoras serían capaces de correr Windows. El 22 de Enero de 2006, OnMac.net colocó una página para recaudar colectivamente una recompensa a la primera persona que escribiera un bootloader que resolviera el problema. Si el problema no era resuelto, el dinero sería donado a la EFF. Alrededor de \$20.000 fueron recaudados, y el 13 de Marzo, alguien publicó la solución utilizando procesador narf2006. <forum.onmac.net/showthread.php?t=64> Tres semanas después, el 5 de Abril, Apple publicó Bootcamp, su procesador oficial.

El esfuerzo fue increíblemente exitoso, no solo porque logró la meta de crear una competición intensa para lograr una tarea extremadamente exigente que tanta gente quería lograr, sino que forzó a Apple a publicar de manera pre-

matura una versión mucho más estable. El software de Apple, había existido siempre, pero se negaban a lanzarlo por razones de propiedad. Debido a que la solución había sido lograda, fue de su interés lanzar su propia versión. Eso fue una situación beneficiosa para Apple, ya que podían controlar el proceso, correr ambos sistemas operativos en sus máquinas, una característica que podía solo incrementar el mercado de sus computadoras. Desafortunadamente, su respuesta al desbloqueo de iPhones no ha sido alineada con las metas y deseos de sus consumidores.

Vale la pena notar que casi todos los principios de colaboración que hemos articulado anteriormente, han sido continuados. Hubo una meta clara y organización, donde todos contribuyeron, el proceso fue transparente, y la confianza fue mantenida a través de todo el proceso. Incluso, los nombres de los colaboradores siguen en la página principal del website, así como la premisa del proyecto. <[tiny.booki.cc/?xom](http://tiny.booki.cc/?xom)>.

## Un Fracaso en Línea

Fundable.com, fue lanzado en el año 2005 y prometió crear una plataforma del tipo crowdfunding. Aparentemente, muchas personas eran capaces de usarlo de manera exitosa, pero otras personas tenían problemas significantes. Estos problemas fueron evidentes cuando el autor prominente Mary Robynette Kowal tuvo una terrible experiencia, donde Fundable retuvo el dinero recolectado; ni lo distribuyeron, ni lo destinaron a sus donantes originales. Este problema se publicó en BoingBoing.net, y al poco tiempo, la compañía cerró. La compañía ha resurgido desde ese entonces, pero sigue sin estar claro quien la controla.

La historia detrás de fracaso, es la historia de una colaboración fallida. Un lado dice que el error fue detallado por uno de los socios de Fundable.com en la página principal del website el 1 de Octubre de 2009. La imagen puede verse aquí: <[files.spontaneousderivation.com/fundable-capture/index.html](http://files.spontaneousderivation.com/fundable-capture/index.html)>

Los detalles de quien dijo qué y cuando, y quién hizo que y cuando, son realmente irrelevantes, a manera que un lado de la historia es, pues, un sólo lado. Lo que es fundamentalmente claro, es que el proyecto fracasó porque la colaboración entre los dos socios falló. Hubo una descomunicación total, falta de confianza, transparencia, etc. <[tiny.booki.cc/?fundablecom](http://tiny.booki.cc/?fundablecom)> and <[tiny.booki.cc/?fundablecom2](http://tiny.booki.cc/?fundablecom2)>.

## El Exito Actual de Kickstarter

Kickstarter.com, ha tomado el concepto de crowdfunding con lo que parece ser un éxito inicial significativo. La premisa es sencilla: un individuo define un proyecto que necesita financiación, define los diferentes niveles de contribución, y establece una meta de financiamiento. Si esa meta es lograda a través del apoyo de micro-financiadores, el dinero es cargado a éstos financiadores, distribuido al creador y luego el proyecto es creado. Si el proyecto no logra la meta de financiación en una fecha determinada, ningún dinero es transferido. Existen proyectos que han recaudado exitosamente unos \$84.000, aunque la mayoría de los proyectos apuntan a una financiación de entre \$2.000 a \$10.000.

Kickstarter es cuidadoso de no llamarlo donación, ya que la mayoría de los contribuyentes están asociados a recompensas no definidas, y no es una forma de formar un micro-capital, ya que los fundadores no retienen nada del proyecto financiado. Mientras que proyectos anteriores con modelos crowdfunding no eran limitados en su tópico, Kickstarter se ha enfocado casi exclusivamente en financiar proyectos creativos y enfocados a la comunidad. Parte de sus metas es crear una comunidad vibrante de creadores que se apoyan los unos a los otros. Al final, en el primer año dieron una cantidad de recompensas incluyendo el proyecto con mayor cantidad de contribuyentes, el proyecto que recaudó más dinero, y el proyecto que logró su objetivo de manera más rápida, pero la recompensa que vale la pena resaltar para nosotros es la del “Patrocinante más prolífico”:

“Jonas Landin, el Patrocinante más prolífico, se comprometió al maravilloso número de 56 proyectos. ¿Qué lo motivó? “Se siente bien patrocinar parcialmente a alguien que tiene una idea que quiere realizar”” <tiny.booki.cc/?kickstarter>

No sólo intentan realizar proyectos creativos de escalas pequeñas, están tratando de construir una comunidad de creativos alrededor del proceso. Si, es un buen modelo de negocios, pero es un buen modelo de negocios porque convierte su proceso en una experiencia social colaborativa.

## Financiando la Edición Especial del New York Times

Como mencionamos anteriormente, una edición ficticia del futuro del New York Times fue distribuida por cientos de voluntarios. Ellos imprimieron un diario basado en una lista de noticias deseadas. Como establece la consigna, ellos imprimieron “Todas las noticias que esperamos poder imprimir”, un cambio en la frase emblemática del New York Times “Todas las noticias que pueden ser impresas”.

Para poder recaudar fondos para la impresión y distribución del diario, los organizadores anónimos hicieron una campaña que se enfocaba en la esperanza expresada en la misión del diario, y retuvieron los proyectos en el anonimato. Enviaron un llamado abierto a miles de personas que donaron a un gran proyecto secreto para construir un mundo mejor, sin una descripción clara de lo que estaba siendo propuesto.

Tan vago como suena, las personas donaron más de diez mil dólares en pequeñas donaciones, basándose simplemente en la idea del optimismo y la esperanza. El modelo fue efectivo en motivar a base de cambios, y aprovechó el deseo de cambio existente en la campaña electoral de Obama.

# Propiedad, Control, Conflicto

“La cooperación libre tiene tres definiciones: Esta basada en el conocimiento que una cantidad de reglas y distribuciones de control y posesión son una realidad cambiante y no merecen ser un derecho objetivable respetable. En la cooperación libre, todos los miembros de la cooperación son libres de dejarla, de dar límites y condiciones para su actividad cooperativa, con el fin de influir las reglas de acuerdo a sus intereses; ellos pueden hacer esto a un precio que es similar y soportable para todos los miembros; y los miembros realmente lo practican, individual y colectivamente.”

## Propiedad

En la economía de la industria de la información los productos son propiedad de las compañías que las producen. Los invenciones de patentes y derechos de autor, producidos por los empleados son transferidos hacia los dueños de la compañía, ya sea directamente o a través de la doctrina de ‘alquiler del trabajo’, que trata a las acciones de los individuos como una extensión de los deseos de los empleadores.

La colaboración entre pequeños grupos, también ocupan métodos propietarios similares para controlar los beneficios derivados de sus productos, pero parcialmente se reparte la propiedad entre los colaboradores. En una escala mayor, de todas formas, el concepto de propiedad es llevado a la mente; donde las estrategias de propiedad buscan en excluir el uso por el otro, estas aproximaciones previenen de la exclusión de los otros de el uso.

En el espacio de trabajo tradicional, la relación del trabajo se expone de una manera jurídicamente vinculante, donde los términos son claros, pero desequilibrados. En la era digital de todas formas la distinción entre el tiempo y el

espacio de trabajo es ambivalente, y los que dedican su energía a menudo no son empleados. Las licencias juegan un rol parcialmente análogo al contrato de trabajo. Casos de privatización de colaboraciones voluntarias hacia la base de Datos Compact Disk (CDDb) de Gracenote, y dramticamente menor la IMBD, han demostrado los riesgos inherentes a no enfrentar la pregunta de la propiedad.

Los dos principales esquemas de licencia usados en el software libre y en la cultura de producción libre hoy día lo reflejan. La licencia GPL garentiza el derecho a usar, distribuir, estudiar, modificar, siempre que el usuario se comprometa a cumplir las mismas condiciones de los productos que sean derivados de este. Las licencias Creative Commons son mas divrsas, pero la mayoría comunmente emplea una gran escala de colaboración, de licencia BY-SA (Atribución y CompartirIgual) funciona de la misma manera. De todas formas continuan siendo ocupados las licencias CC que permite la disistribución pero anulan el uso comercial.

## Conflicto

Esta aproximación de licencia crea un sistema donde ricos repositorios de artefactos de datos son disponibles para re utilizarlos, también de forma comercial, para aquellos que cumplen las normas: adentro comunes, afuera comercial. Siguiendo Sephr, nosotros podemos ver esta estrategia para prevenir la exclusión de la propiedad ayudando así a cualquiera, para ponerlo en desacuerdo con el rumbo tomado por un proyecto para dejar sin tener que sacrificar el trabajo que han invertido, ya que pueden llevar con ellos y tomar hasta donde lo dejaron.

Esta configuración es útil por una segunda razón. En un organización propietaria tradicional los desacuerdos tienen tres opciones: la salida, la lealtad - poniendo con ello-, o la voz - que habla en oposición (la terminología es de Albert Hirschman). Esto es muy desentivador, debido que hablar a menudo incurre en conflictos difíciles y la posibilidad de estigmatización o la expul-

sión. Una vez que el poder de la propiedad es contenida, de todas formas, uno puede dejar la colaboración sin abandonar el proyecto, y la presión para retirar la crítica y el desacuerdo es, en consecuencia atenuada.

Aunque esta licencia protege el acceso de los participantes a las salidas, siempre hay un costo de la salida: pérdida de cualquier reconocimiento, la visibilidad y lo logrado, la infraestructura técnica, y el consumo de energía.

### **Bifurcaciones y Fusiones**

Han existido varios softwares exitosos a lo largo de los años, demostrando que las garantías actualmente funcionan. En algunos casos el segundo proyecto supera el original, en otros un período de separación es suficiente para enfriar los ánimos y conciliar las diferencias, culminando en una reunificación en nuevos términos.

La fuerza perturbadora de la bifurcación es mayor en un entorno cuyo valor predeterminado es para mantener el código de forma centralizada, los repositorios de colaboración mantenida como Subversion. La entrada y la salida del proyecto implican a ambos una división de los participantes y la necesidad de erigir un nuevo soporte infraestructural. La popularización de las versiones de sistemas distributivos tal como GIT, Bazaar y Mercurial está cambiando por defecto (como es discutido en Multiplicidad y Programación Social), están creando mas situaciones donde las formas autónomas de desarrollar código, y la posibilidad de sus repetidas formas de colaboración se fusionan y se hacen más explícitas. Uno puede decir que el futuro es donde esta la bifurcación, una iniciativa separada, en un estado básico, simplemente espera el momento de su regeneración.





## La Libertad de Combinar y Desviarse

Cuando te enfrentas a una tarea simple, y tienes toda la capacidad y los conocimientos necesarios para lograrla por ti mismo, no hay realmente ninguna razón para colaborar. Y eso, está bien.

Pero cuando lograr un objetivo es un poco más difícil, y las herramientas con las que cuentas son insuficientes, hay espacio para la colaboración. En algunos casos, la acción de colaboración será un objetivo por sí mismo, lo que quiere decir que la movilización del grupo de colaboración es parte de ese objetivo. Con frecuencia, ésta movilización es un subproducto del objetivo principal.

Anteriormente hemos definido la intencionalidad y coordinación de las contribuciones como la clave de la colaboración. Pero tanto la intención como la colaboración, aumentan el costo de la colaboración, y en algunos casos hace que no valga la pena.

“A veces los desarrolladores simplemente quieren publicar y compartir su trabajo, no empezar un movimiento social. Algunas veces quieren contribuir a un proyecto sin tener que pasar por los rituales masónicos que involucran”

Esta cita es del libro de Multiplicidad y Codificación Social, se refiere a los Sistemas Distribuidos de Control de Versiones. La coordinación libre permitida por estos sistemas, intentan reducir el costo de la colaboración. Al utilizar estas herramientas de colaboración distribuida, se reduce la carga al establecer la intención y la coordinación es reducida. De hecho, estos sistemas permiten una práctica individual completa. Un usuario Git, puede trabajar solo por muchos años, pero al publicar sus archivos en línea bajo una licencia de Software Libre, abre la puerta a una potencial re-apropiación o inclusive, a una futura colaboración. Al hacer ésto, no tiene que comprometerse

a contribuir, no tiene que coordinar con nadie. No está colaborando (no aún).

Este enfoque es similar a los principios defendidos por el movimiento Cultura Libre. Comparte primero, y tal vez, colabora más tarde, o ten a otros que hagan tu trabajo, ya sea de manera individual o colaborativa. Pero mientras las plataformas distribuidas de colaboración sean comunes, los Sistemas Distribuidos de Control de Versiones se destacan por cambiar constantemente entre la acción coordinada y la individual.

En cualquier punto del proceso de desarrollo, Alice, un usuario Git, puede revisar el repositorio de código de Bob y decidir desviarse (o esencialmente duplicar) su código base para trabajar en ello aparte. No requiere de permisos, no necesita coordinación. En cualquier punto, Bob puede tomar los cambios de Alice e incluirlos de nuevo en su propio repositorio.

Esto podrá parecer trivial, pero no lo es. Sistemas de control centralizados pueden hacer que las variaciones sean sencillas, pero usualmente no son lo suficientemente sofisticadas como para que el proceso de incluirlas en el contenido original no sea sencillo. Esto ha hecho que las variaciones se vean como una práctica altamente discutida, ya que crear variaciones del código significa variar el proyecto, y dividir la comunidad. Los Sistemas Distribuidos de Control de Versiones hacen que la variaciones y la fusión sean triviales, y disminuye el costo de colaboración.

Pero al mismo tiempo, distribuir e individualizar el proceso minimiza la necesidad de intención y coordinación y puede disminuir la importancia al acto de colaboración. Al asegurarse que ‘no tienes que empezar un movimiento social’, ¿Se divorcia de las ideas sociales de colaboración celebradas por muchos activistas de Software Libre?.

### De Unir Código a Ensamblar Solidaridades Sociales

Podemos ver los primeros ejemplos de estos enfoques fuera del Software Libre. Uno de ellos es el Reporte de Votación a través de Twitter en las elecciones presidenciales de los Estados Unidos en el año 2008, <[twittervotereport.com](http://twittervotereport.com)> y su encarnación luego como SwiftRiver, herramienta para usar a la multitud como fuente de información para el conocimiento de una situación:

“Swift espera expandir la aproximación [el deReporte de Votación a través de Twitter] a una herramienta de propósito general para utilizar la multitud como fuente para estructurar la semántica de los datos, de manera que pueda ser usada de nuevo en otras aplicaciones y visualizaciones. Los desarrolladores de Swift están particularmente interesados en el reportaje de crisis (Ushahidi) y la crítica a medios internacionales (Meedan), pero al proveer un propósito general a su herramienta de fuente de información basada en multitudes, esperamos crear una herramienta que pueda ser usada en muchos contextos. Swift atrae grupos de “ciudadanos editores” quienes deciden de manera pública información disponible sobre una crisis o cualquier evento o región en el momento que pasa” Proyecto Swift, 2010.

Estas iniciativas de hackers activistas están viendo el potencial de una acción coordinada y flexible. Su poder político, se enreda a menudo con su pragmatismo, permitiendo que la colaboración cambie de manera fluida de una acción individual a una acción colectiva. En Enero de 2010, a medida que los horrores del terremoto de Haití se revelaban, hackers alrededor del mundo se movilaron en para crear los “Campamentos de Crisis”. En éstos campamentos, las personas eran reunidas en un espacio físico para “crear herramientas tecnológicas y recursos para ser usados en la mitigación de desastres y crisis alrededor del mundo”. <[crisiscommons.org/about](http://crisiscommons.org/about)>

### Impugnar el Comando Neoliberal y el Control

Este tipo de intereses externos y acciones han sido reservado previamente a las organizaciones de derechos humanos, compañías de medios, gobiernos y corporaciones multinacionales; organizaciones que funcionan en una manera bastante jerárquica y centralizada. Ahora vemos un nuevo modelo emergente: una red distribuida de colaboración para individuales interesados en contribuir en la labor digital, no sólo por dinero.

El vacío político presentado por éstas crisis naturales o por humanos, dejan campo para una fuerza activa que refuerza una nueva realidad política y económica. En su libro llamado *The Shock Doctrine*, Naomi Klein describo como los gobiernos y empresas han explotado instancias de inestabilidades políticas y económicas en décadas recientes para dictar agendas neo-liberales. En cada caso, los poderes interesados fueron los primeros en la escena, imponiendo reglas rígidas de participación y coordinación, y justificando la necesidad de restablecer el orden.

En contraste, los activistas están proporcionando herramientas y conocimientos técnicos para la producción de datos y su agregación. Luego, las ensamblan en conjuntos de datos para acciones concretas:

“Las personas en el lugar necesitan información desesperadamente. Necesitan saber que símbolos indican que sus casas han sido revisadas, donde se encuentra la fuente de alimento, agua, medicina más cercana, y que las galletas están buenas y no expiradas. Necesitan también entretenimiento y noticias, a una manera Buenos Días Vietnam. También necesitan mensajes de consolación, soporte emocional, en inclusive risas.” Jonnah Bossowitch <tiny.booki.cc/?alchemicalmusings>

El modelo de autonomía individual y asociación libre que permite a los hackers codificar está incluida en la asistencia de su propósito, dando poder a las

comunidades en el lugar. Uno de los hackers en la ciudad de Nueva York de CrisisCamp (Campamento de Crisis), declara a manera de broma: “Dos partes participan en el juego de adoctrinamiento de shock”. Es obvio que es una gota en el océano en comparación con la escala del desastre y los años que tomará en sanar. Las naciones y corporaciones tienen intereses a largo plazo y los recursos probablemente los mantengan en la vista pública mucho tiempo después de que los esfuerzos de redes han sido evaporados.

Estos experimentos valientes son muy tempranos en una nueva asociación política. Son ampliamente informado por los experimentos en colaboración y control en las economías de la información. La mayoría de ellos no se traducirán automáticamente al espacio. Especialmente en momentos de desastres naturales, cuando la comida y la escasez de medicina ocupa gran parte del debate sobre los derechos humanos.

### **Futuros del Pasado... y el resto, por ser inventado**

En el pasado, los experimentos en organizaciones sociales alternativas se vieron obstaculizados por limitaciones en los recursos disponibles en proyectos individuales y aislados por los costes de comunicación y coordinación con los esfuerzos afines. Este fue el caso de el movimiento cooperativo, las comunas, las fábricas ocupadas en Argentina y otros similares experimentos sociales alternativos. Los resultados puede ser distinta en las nuevas condiciones de operación.

Nuevos modelos de colaboración seguirán informando y alterando nuestras relaciones sociales. Estos experimentos políticos son libres para que los evaluemos, gratis para nosotros modificar y probar algo diferente. Luego, en el futuro después más desarrollo, y han sido probados, también vamos a tener libertad para combinarlos de nuevo.



## Solidaridad

“No hay garantía de que la información tecnológica en red llevará a mejoras en la innovación, la libertad y la justicia que yo sugiero son posibles. Esa es una desición a la que nos enfrentamos como sociedad. La manera en que desarrollamos, dependerá en medida significativa, en las decisiones que tomemos en la próxima década y así sucesivamente.”

Yochai Benkler *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*

## Post-nacionalismo

Catherine Frost, en su ensayo de 2006 *Internet Galaxy Meets Postnational Constellation: Prospects for Political Solidarity After the Internet* (La Galaxia del Internet se Encuentra con la Constelación Post-nacional: Prospectos para la Solidaridad Política después del Internet), evalúa los prospectos que emergen de las solidaridades post-nacional instigadas por las comunicaciones en Internet, dando pie a cambios en lo político, en donde las responsabilidades del estado de la nación son compartidas con otras entidades. Frost no enumera las posibles entidades, pero seguramente incluye el ámbito supernacional, transnacional, internacional y global, y muchas otras diferentes formas, no limitandose a las familiarmente democráticas y corporativas.

¿El veredicto? Características como la anonimidad, y el agnosticismo a las fatalidades humanas y compromisos democráticos potencialmente cuestionables, hacen probable que solidaridades postnacionales con notabilidad política, surjan del Internet en cualquier momento. Sin embargo, Frost reconoce que podríamos estar viendo en los lugares equivocados, como lo son los portales de internet en el idioma inglés. Los grupos marginalizados podrían

encontrar el internet más conveniente para crear nuevas solidaridades. Y esto;

“Sabemos que cuando las cosas cambian en la era digital, cambian rápidamente. El futuro para la solidaridad política no es una cuestión sencilla de discernir, pero es sin duda un resultado de prácticas y experiencias que estamos desarrollando en la actualidad.”

¿Podrían los mecanismos de colaboración discutidos en éste libro, ayudar a la formación de solidaridades postnacionales políticas emergentes? La usurpación de responsabilidades significativas del estado de la nación parece ser algo poco probable en un corto plazo. Sin embargo, esto no impide la formación de comunidades que compitan con la nación por intensidad en la lealtad, en particular, cuando su propia colaboración se ve amenazada por la nación. Como un ejemplo, podemos ver las respuestas globales de los desarrolladores de software libre y bloggers, a las patentes de software y censura en las jurisdicciones individuales.

Si las solidaridades políticas pudieran levantarse fuera del trabajo colaborativo y sus amenazas, entonces, la colaboración puede alterar el poder de las relaciones de trabajo. Tanto a nivel global, y entre los trabajadores y empleadores, al menos de manera incremental.

### **Mano de Obra Gratuita**

El intercambio de bienes entre las jurisdicciones se ha convertido en algo menos restringido en la última mitad del siglo, las barreras arancelarias y no arancelarias al comercio han sido reducidas en gran medida, y el flujo de capital ha incrementado considerablemente.

Con el drástico decrecimiento de los costos de viajes, en teoría, darle la habilidad a cualquier trabajador en cualquier lugar donde el pago sea más alto (o cualquier otra cualidad deseada) es mayor, pero de hecho, a los trabajadores



no se les da la libertad que se les ha dado a los comerciantes y capitalistas. Los trabajadores en jurisdicción con menos oportunidades están atados al desempleo políticamente institucionalizado y la pobreza como si no fueran personas blancas en Sudáfrica durante el Apartheid (un fenómeno de segregación racial en Sudáfrica implantado por colonizadores ingleses), mientras que las poblaciones de jurisdicción adinerada son tan privilegiados como lo eran las personas blancas durante el mismo régimen.

¿Qué tiene esto que ver con colaboración? Este sistema de trabajo es inmovilizado por determinadas políticas de discriminación. Es poco probable que este sistema cambie sin la formación de órdenes post nacionales. Sin embargo, es concebible a medida que la colaboración se vuelve más importante a nivel económico, si pensamos que la colaboración distribuida incrementa parte de la riqueza, entonces, las desigualdades del sistema actual pueden ser mitigadas. Esto se debe simplemente, a que la colaboración distribuida no requiere del movimiento físico de los trabajadores a través de las fronteras.

Los trabajadores en jurisdicciones privilegiadas opondrán, de hecho se oponen, a la competencia de aquellos nacidas con menos privilegios. Así como lo hacían los trabajadores blancos de los trabajadores negros durante la consolidación del Apartheid. Sin embargo, es posible que la colaboración abierta pueda modificar las relaciones entre algunos trabajadores y empleados a favor de los trabajadores en el mercado local y en el global.

## Control de los Medios de Producción

La colaboración abierta cambia cuales actividades son más eficientes dentro y fuera de una coporación. ¿Podría el poder de los trabajadores con relación a las corporaciones también cambiar?

“Intelectualmente, los derechos de propiedad previenen la movilidad de los trabajadores, en la misma medida que su conocimiento está atado a un estándar propietario que le

pertenece a los empleadores. Este es el hecho más importante, ya que la mayoría de las herramientas en la que los programadores trabajan, están disponibles como bienes al consumidor (ordenadores, etc.). La compañía no tiene ninguna ventaja sobre el trabajador en proporcionar estas facilidades (en comparación con el operador de clase obrera al que nos referimos antes, cuyos conocimientos están atados a la maquina Fordista). Cuando el código fuente es cerrado detrás de los derechos de autor y patentes, se necesitan largas sumas de dinero son requeridas para el acceso de las herramientas del Software. De esta manera, el propietario/compañía tiene una ganancia sobre el trabajador/programador.

Aquí es cuando la Licencia Pública General (GPL en inglés, General Public License), entra en juego. La licencia libre, nivela el campo de juego al asegurar que todos tengan el mismo acceso al código fuente. O, poniendo esto en términos con un tono más Marxista, a través de licencias libres, el control de los medios de producción son devueltos a la mano de obra. {...} Al publicar un Software bajo licencia libre, el hacker individual no sólo está mejorando su propia reputación y prospecto de empleo, como ha sido señalado por Lerner y Tirole, también contribuye al establecimiento de un mercado de labor donde las reglas del juego son completamente diferentes, para él y para todos aquellos en este negocio. Queda por ver si esto se traduce a mejores condiciones de trabajo, salarios más altos y otros beneficios asociados con los sindicatos. Al menos, en teoría, el caso es que esta sea esa situación. Tuve la idea al leer el estudio de Glyn Moody en el desarrollo del modelo FOSS, donde establece: “Como el ‘producto’ es Open Source, y está disponible libremente, las empresas deben basarse necesariamente alrededor de otro tipo de escasez: las habilidades

de las personas que escriben y hacen servicio a ese Software.” (Moody, 2001, p.248) En otras palabras, cuando el código fuente está disponible a todos bajo GPL, lo único que permanece en escasez son las habilidades necesarias para usar las herramientas de productividad del Software. Por lo tanto, el programador obtiene una ventaja sobre el empleador cuando negocian sobre salarios y condiciones de trabajo.

Vale la pena destacar, que mi razonamiento debe estar sustentado con datos empíricos. Investigación comparativa es necesaria, entre los programadores de Software libre empleados, y aquellos que trabajan con Software privativo. Tal comparación no debe ser enfocada únicamente en el aspecto monetario, ya que el lado subjetivo de programar es importante también, como por ejemplo, el hecho de que los hackers reporten que se han divertido más cuando participan en proyectos de Software libre que aquellos que trabajan en Software privativo (Lakhani & Wolf, 2005). No pienso que esta sea la única explicación del por que los hackers usan GPL., ni tampoco son menos importante las preocupaciones sobre las libertades civiles y el carácter distintivo de la subcultura anti-autoritaria de los hackers. En conclusión, los hackers son un grupo mucho más heterogéneo cuando son incluido en una sola explicación. Pero me atrevo a decir, que la perspectiva laboral merece más atención de la que le han dado hasta el momento críticos populares y académicos. Tanto hackers como escritores académicos tienden a formular su crítica en contra de las leyes de propiedad intelectual desde el punto de vista de los derechos del consumidor y toman prestados argumentos de una tradición liberal y política. Por supuesto, hay excepciones. Personas como Eben Moglen, Slavoj Zizek y Richard Barbrook, han reaccionado en contra de la ideología liberal

implícita en mucho de los discursos sobre el Internet, al cortejar la retórica revolucionaria de la Segunda Internacional, en su lugar. Sus ideas son originales y llaman la atención, y también están llenas de visiones interesantes. Sin embargo, su retórica suena un poco fuera de lugar, cuando es aplicada a hackers pragmáticos. Tal vez, los defensores del Software libre estarían mejor, si buscaran un contra peso al liberalismo en la rama reformista del movimiento obrero, como por ejemplo, los sindicatos. Los ideales del Software libre son congruentes con la visión relajada en la “Declaración de los Derechos de la Tecnología”, escrito en 1981 por la Asociación Internacional de Maquinistas:

“Las nuevas tecnologías de automatización y las ciencias que las sustentan, son producto de la acumulación de siglos de conocimiento a nivel mundial. En consecuencia, la gente trabajadora y sus comunidades tienen el derecho de participar en las decisiones sobre la nueva tecnología y sus ganancias”. (Shaiken, 1986, p.272).”

Johan Söderberg, ¡Hackers GNU Unidos!, CC BY-SA,  
<[www.freebeer.fscons.org](http://www.freebeer.fscons.org)>

Tal vez, se pueda esperar que la colaboración abierta incline levemente la balanza de poder entre los trabajadores y los empleadores, y cambie un poco los salarios establecidos y las condiciones de trabajo . Sin embargo, es concebible, es caprichoso, que el control de los medios de producción puedan fomentar un sentimiento de autonomía que permita más acciones fuera del mercado.

### Individuos Autónomos y Comunidades

El Software libre y metodologías relacionadas, pueden dar a los individuos autonomía en sus ambientes tecnológicos. Es posible, que también le de a los individuos una medida de autonomía adicional en el mercado (o una mayor capacidad de estar fuera de él). Así es como el Software libre es normalmente caracterizado, cuando se describe en términos de libertad y autonomía, dando a los usuarios individuales libertad, o permitiendo a organizaciones no ser prisioneros de licencias de propiedad.

Sin embargo, las comunidades que existen fuera del mercado, establecen que han ganado una mayor autonomía. Estas comunidades, no tienen la necesidad de las libertades discutidas anteriormente, aún y cuando sus miembros individuales si las necesiten. Siempre han existido esas comunidades, pero no tenían la habilidad de usar la colaboración abierta para producir riquezas que compitan significativamente, en inclusive suplante, la producción de mercado. Esta habilidad permite que las organizaciones autónomas se destaquen en la actualidad.

Además, estas comunidades autónomas (los ejemplos más obvios son Debian y Wikipedia), están impulsando nuevas fronteras de gobernabilidad necesarias para ampliar su producción colaborativa. El conocimiento ganado en este proceso, puede informar e inspirar a otras comunidades, que podrían convertirse en un nuevo y eficaz impulso de la aplicación de la colaboración abierta, incluyendo la gobernabilidad de la comunidad. Tales comunidades pueden inclusive, producir solidaridades post-nacionales, especialmente cuando son atacadas.

¿Sabemos como llegar desde aquí hasta allá? No, pero solo a través de la experimentación encontraremos una manera. Si un futuro más colaborativo es posible, el obtenerlo, dependerá de las decisiones que tomemos hoy.



## Los Ordenadores de Otras Personas

“Las aplicaciones de los navegadores de Internet hacen que la interacción social sea más fácil que las aplicaciones de escritorio, en parte, porque son transparentes con respecto a su localización y están integradas a la red”. Kragen Sitaker ([www.tiny.booki.cc/?kragen](http://www.tiny.booki.cc/?kragen))

La mayor parte de lo que llamamos colaboración, ocurre en páginas web que ofrecen programas como servicio. Esto es particularmente cierto, en la mayoría de los usuarios distribuidos. El apoyo directo para la colaboración, y de manera más amplia para los aspectos sociales, es simplemente más sencillo en un contexto centralizado. Es posible imaginar una Wikipedia o un Facebook descentralizado, sin embargo, si queremos retar la idea de páginas Web descentralizadas que sean sencillas de usar, con características claras y robustas, sería una tarea muy difícil.

¿Por qué es importante? La Web es un gran colaboración, así que ¡celebre-mos eso! Sin embargo, hacer que sea relativamente sencillo para que las personas trabajen juntas en una manera en específica ofrecida por el dueño de un sitio Web, es una visión pobre de lo que la Web y las redes digitales pueden ofrecer, así como el permitir que las personas corran programas en sus computadoras de la manera en que los autores lo han dispuesto, es una visión pobre de la computación personal.

El software libre permite que los usuarios controlar su propia computación, y que sean capaces de ayudar a otros, al mantener la habilidad de correr, modificar y compartir el software para cualquier propósito. Ya sea que el valor de esta autonomía es primordialmente ética, como es con frecuencia vista por los que apoyan el término de software libre, o primordialmente práctica, como es con frecuencia vista por los que apoyan el término de código abierto, cualquier amenaza a estas libertades debe ser de gran preocupación para

cualquiera interesado en el futuro de la colaboración, ambos en términos de lo que es posible hacer a través de la colaboración, y los intereses que controlan y se benefician de esas colaboraciones. Kragen Sitaker estructura el problema con estas amenazas a la libertad:

“Las páginas Web y el hardware con propósitos especiales [...] no me ofrecen la misma libertad de propósito general que los ordenadores me ofrecen, a medida que la tendencia a extender el contenido de proyectos, con frecuencia se hace con cosas con propósitos específicos y servidores remotos. ¿Qué significa libertad de software en dichos ambientes? Ciertamente no está mal que una página Web funcione sin ofrecer mi software y base de datos para descargar (Incluso si lo fuera, tal vez no sea posible para la mayoría de la gente descargarlo. La patente de servidores de IBM tiene como trasfondo muchas bases de datos de terabytes). Yo creo que el software, en particular el software libre y de código abierto, tiene el potencial de dar a los individuos más control, de manera significativa, sobre sus propias vidas, porque consiste en ideas, no personas, lugares, o cosas. La tendencia hacia los objetos con propósitos específicos y servidores remotos, pueden revertir ese potencial.”

Kragen Sitaker, “gente, lugares, cosas e ideas “, <[www.tinybooki.cc/?kragen2](http://www.tinybooki.cc/?kragen2)>

¿Cuales son los prospectos y estrategias para mantener los beneficios del software libre en la era de la colaboración mediada por Software de servicio? Una estrategia, argumentada en “El equivalente del software libre para servicios en línea” de Kragen Sitaker (véase <[www.lists.canonical.org/pipermail/kragen-tol/2006-July/000818.htm](http://www.lists.canonical.org/pipermail/kragen-tol/2006-July/000818.htm)>), es que los servicios centralizados necesitan ser re-implementados como servicios peer-to-peer que puedan ser usados en computadores como software libre, bajo el control del usuario. Esta es una estrategia extremadamente interesante, pero a largo plazo, ya que es un



reto tanto de programación como social.

La abstinencia a los software de servicio, puede ser algo inocente y hace que se pierda la estrategia tanto a corto como largo plazo. En lugar de esto, podemos trabajar tanto en la descentralización como el intento de construir servicios que respeten la autonomía del usuario:

“Ir a lugares que no controlo individualmente, restaurantes, museos, tiendas, parques públicos, enriquece mi vida de una manera que no puede ser calculada. Una definición de “libertad” donde no podría dejar mi propia casa porque era el único lugar en el que tenía absoluto control, no se siente como verdadera libertad para mí. Al mismo tiempo, creo que hay algunos lugares a los que no quiero ir, ya que mi libertad y mi bienestar físico no estaría protegidos o serían respetados ahí.

De manera similar, creo que usando servicios de redes, hace la vida de computación más completa y satisfactoria. Puedo hacer más cosas y ser una persona más efectiva al spring-boarding el programa en los ordenadores de otras personas además del mío. Tal vez yo no controle tu servidor de correos electrónicos, pero disfruto enviarte un correo electrónico, y pienso que mejora nuestras vidas.

También pienso que a medida que podamos definir el nivel de autonomía personal que esperamos en lugares pertenecientes a otras personas o grupos, deberíamos poder definir nuestro nivel de autonomía que esperamos al usar un software en el ordenador de otras personas. ¿Será posible hacer del trabajo en redes algo similar a visitar la casa de nuestros amigos, en lugar de estar encerrados en una cárcel?

Hemos hecho un balance entre el argumento absoluto de no usar el ordenador de otras personas, y el argumento de que tal vez esté bien hacerlo algunas veces en el Franklin

Street Statement. El tiempo dirá si podemos crear una cultura alrededor de los servicios en red libres, que respete la autonomía del usuario, como usar otros ordenadores con alguna medida de confianza”

Evan Prodromou, “RMS on Cloud Computing: “Stupidity””, CC BY-SA, <[www.autonomo.us/2008/09/rms-on-cloud-computing-stupidity](http://www.autonomo.us/2008/09/rms-on-cloud-computing-stupidity)>

El Franklin Street Statement en la Libertad y Servicios en Red (Freedom and Network Services), es un intento inicial de destilar las acciones que usuarios, proveedores de servicios (las otras personas aquí), y los desarrolladores deberían tomar para mantener beneficios en el software libre en la era de los software de servicio:

“La generación actual de **servicios en red** o **Software como servicio**, puede dar ventajas sobre el software tradicional y localmente instalado, para facilitar desenvolvimiento, la colaboración y la agregación de datos. Muchos usuarios han empezado a confiar en esos servicios en preferencia a software provisionado por ellos mismos o sus organizaciones. Este movimiento hacia la centralización tiene efectos poderosos sobre la libertad del software y la autonomía del usuario.

El 16 de Marzo de 2008, un grupo de trabajadores se reunió en el Free Software Foundation para discutir asuntos de libertad para usuarios, dado el aumento de los servicios en red. Consideramos un número de asuntos, entre ellos, que impacto tienen estos servicios en la libertad del usuario, y como la implementación de los servicios de redes puede ayudar o perjudicar a los usuarios. Creemos que esta será una conversación que continuará, y que potencialmente se extenderá por muchos años. Nuestra esperanza es que las comunidades de software libre y código abierto, acepten

y adopten estos valores cuando piensen en la libertad del usuario y los servicios en red. Esperamos trabajar con organizaciones incluyendo la FSF para proveer liderazgo moral y técnico en ese aspecto.

Consideramos que los servicios de red que son **Software Libre** y que comparten **Datos Libres**, son un buen punto de partida para asegurar la libertad al usuario. A pesar que no hemos formalmente definido lo que podría constituir el “Servicio Libre”, tenemos sugerencias que desarrolladores, proveedores de servicios y usuarios deberían considerar:

Los **Desarrolladores** de software de servicio son animados a:

- Usar GNU Affero GPL, una licencia designada específicamente para redes de software de servicio, para asegurar a los usuarios tener la habilidad de examinar el código fuente o implementar su propio servicio.
- Desarrollar alternativas de licencias libres a las populares y existentes, pero no son redes de servicios libres.
- Desarrollar software que pueda reemplazar los servicios centralizados y el almacenamiento de datos con un software distribuido, para dar control a los usuarios.

Los **Proveedores** de Servicios son animados a:

- Escoger software libre para sus servicios.
- Lanzar adaptaciones personales a su software bajo una licencia de software libre.
- Hacer que los datos y trabajos de autoría estén disponibles a los usuarios de sus servicios, bajo términos legales y formatos que permitan los usuarios mover y usar los datos fuera del servicios. Lo que significa:

- Los usuarios deberían controlar sus datos privados
- Los datos disponibles a todos los usuarios, del servicio que debería estar disponible bajo términos aprobados por el Free Cultural Works o Open Knowledge.

Los **Usuarios** son animados a:

- Considerar de manera cuidadosa el usar un software u ordenador de otro. En el caso de ser posible, deberían usar equivalentes de software libre que funcione en su propia computadora. Los servicios puede que tengan beneficios sustanciales, pero representan una pérdida de control para los usuarios e introduce varios problemas de libertad.
- En el momento de decidir si usar un servicio en red, buscar un servicio que siga los lineamientos planteados anteriormente, de manera que, si es necesario, puedan tener la libertad de modificar o replicar el servicio sin perder sus propios datos.”

Franklin Street Statement en Freedom and Network Services, CC BY-SA, <[www.autonomo.us/2008/07/franklin-street-statement/](http://www.autonomo.us/2008/07/franklin-street-statement/)>

Así como el Franklin Street Statement parece un reto, hay problemas adicionales que deben ser considerados para la autonomía máxima, incluyendo indentificadores portátiles:

“Una definición de Software Libre para la próxima década, deberá enfocarse en la autonomía absoluta del usuario, así como su habilidad de no solo usar y modificar una parte en particular del Software, sino su habilidad de llevarse datos y una identidad con ellos para un Software nuevo y modificado.”

## Futuros de la Colaboración

Tal definición, necesitaría contener como mínimo, algo como los siguientes principios:

1. Los datos deberían estar disponibles a los usuarios que los crearon sin restricciones legales o dificultades tecnológicas.
2. Cualquier tipo de datos atados a un usuario en particular, deberían estar disponibles al usuario sin dificultades tecnológicas, y estar disponibles para su redistribución bajo términos legales que no sea más restrictivos que los términos originales.
3. El código fuente que puede manipular los datos ofrecidos por 1 y 2, deberían estar disponibles libremente.
4. Si el proveedor de servicio tiene como intención dejar de proveer los datos en una manera que siga los tres primeros términos, deberían notificar al usuario de su intención y proveer un mecanismo a los usuarios para obtener sus datos.
5. La identidad del usuario debería ser transparente; lo cual significa, que donde el software exponga la identidad del usuario a otros usuarios, el software debería permitir enviarla a identidades nuevas o de reemplazo resguardados por otro software.”

Luis Villia, “Voting With Your Feet and Other Freedoms”, CC BY-SA, <[www.tieguy.org/blog/2007/12/06/voting-with-your-feet-and-other-freedoms/](http://www.tieguy.org/blog/2007/12/06/voting-with-your-feet-and-other-freedoms/)>

Afortunadamente, el más antiguo, y hasta recientemente el servicio de red más omnipresente, el correo electrónico, permite identificadores portátiles. (Sin mencionar que el correo electrónico es el mínimo común denominador para gran parte de colaboración, como por ejemplo, enviar archivos adjuntos de parte y parte). Los usuarios de un servicio de correo electrónico cental-

izado como Gmail, pueden, retener gran parte de su autonomía si usan una dirección de correo electrónico en un domino que ellos controlan y apenas desvían el envío al servicio, a través claro, del proveedor de domino centralizado del usuario.

Vale la pena notar, que el más reciente y muy usado, si no ominipresente protocolo de mensajería instantánea XMPP, así como el nuevo y poco usado protocolo Wave, tienen una arquitectura similar al correo electrónico, a pesar de que el uso de dominios sin proveedores parece ser menos comun, y en el caso de Wave, Google es el único proveedor de servicio.

Sería de gran valor evaluar la habilidad de los softwares de servicio por respeto a la autonomía de la comunidad, como también la autonomía del usuario. Lo anterior, puede notar de manera explicita los requerimientos para un producto de colaboración; datos no privados, así como también gobernanza de servicio:

En algunos casos, donde uno acpeta una aplicación web centralizada, ¿debería uno demandar que la aplicación sea constitucionalmente abierta? Algunos criterios posibles:

- Todo el código fuente para el servicio en funcionamiento debería ser publicado bajo una licencia open source, y el control de desarrollo disponible a la vista pública.
- Todos los datos privados disponibles en formatos de exportación en demanda.
- Todos los datos creados de manera colaborativa, deberán estar disponibles bajo licencia open source (por ejemplo, Creative Commons), de nuevo, en formatos estándares.
- En algunos casos, no estoy muy seguro que tan raros, la misión final de la organización que usa el servicio, deberá proveer el servicio en lugar de tener ganancias financieras, por ejemplo, tomando en cuenta

sus usuarios y voluntarios, y no los inversionistas y empleados. Tal vez, ¿sería una bendición ser menos optimista sobre los prospectos a largo plazo de Wikipedia, si fueran sin fines de lucro? No conozco evidencias que estén en pro o contra de este sentimiento.

Mike Linksvayer, “Constitutionally open services”, CC0,  
<[www.gondwanaland.com/mlog/2006/07/06/constitutionally-open-services/](http://www.gondwanaland.com/mlog/2006/07/06/constitutionally-open-services/)>

Los software de servicio, se están desarrollando de manera muy rápida y están sujetos a mucha promoción, con frecuencia conocidos como Cloud Computing. Sin embargo, algunas de las intenciones más potentes de promover la autonomía pueden ser relativamente aburridas, como por ejemplo, hacer más sencillo el mantener la autonomía del portátil de uno y alejarse un poco del software hecho para un propósito, de una manera segura y a prueba de tontos. Cualquier desarrollo que ayude a usuarios tradicionales de software libre así como permitir la computación en la computadora de uno (lo que puede ser un “servidor personal” o una máquina virtual que uno controla) más atractivo.

Tal vez una de las tendencias más esperanzadoras es que los usuarios finales de software libre, usen aplicaciones en línea como Wordpress y MediaWiki para fomentar su uso. StatusNet, un software libre para el microblogging, intenta replicar y adoptar ese éxito. StatusNet también incluye apoyo técnico para una forma de descentralización (suscripción remota) y un requerimiento legal para los proveedores de servicios, a publicar las modificaciones como software libre via AGPL.

Esta sección apenas toca la superficie de los factores sociales y técnicos levantados por la gran convergencia de nuestra computación, en particular, la computación que facilita la colaboración, de servidores controlados por “otras personas” especialmente cuando esas “otras personas” son un pequeño número de grandes corporaciones de servicios. Estos retos de crear alternativas que respeten la autonomía, no deberían ser sub estimados.

Uno de esos retos es indirectamente técnico: la descentralización puede hacer que la formación de una comunidad sea más difícil. Para la colaboración, estamos interesados en lo que la comunidad requiere, lo cual es un reto. Sin embargo, comunidades creadas fácilmente, pero no auténticas y controladas, tampoco producirán el tipo de colaboración en la que estamos interesados.

No deberíamos limitar nuestra imitación a la colaboración facilitada por Facebook, Flickr, Google Docs, Twitter, o otros servicios "Web 2.0". Son impresionantes, pero también lo fue AOL hace dos décadas. No deberíamos aceptar una colaboración futura mediada por gigantes centralizados ahora, así como no debimos aceptar servicios de información dominados por AOL y sus compañeros cercanos.

Wikipedia permanece como un ejemplar tanto en colaboración, como en ser libre: tanto el código como el contenido del servicio están accesibles bajo términos libres. Es también un gran ejemplo de gobernanza de comunidad en muchos aspectos, así como también, es innegablemente un éxito en su categoría: mucho más grande y útil de muchas más maneras que enciclopedias anteriores. Otros software y servicios, que permitan la autonomía a la colaboración deberían mantener sus expectativas a éste nivel, sin tratar de reemplazar una categoría antigua, pero explotarlo.

Sin embargo, Wikipedia (y su software MediaWiki) no son el final de la historia. El sólo hecho de usar MediaWiki para un nuevo proyecto, como se ha hecho en muchos casos, no es la fórmula mágica para permitir la colaboración. La colaboración debe ser construida en diferentes tipos de software y servicios. Seguir el ejemplo de Wikipedia con respecto a la autonomía es una buena idea, pero muchos experimentos deberían ser fomentados en otros aspectos. Un ejemplo podría ser el joven y relativamente nuevo software de colaboración en el que este libro está siendo escrito; Booki.

Los software de servicio han hecho la "instalación" de nuevos softwares tan simple como visitar una página web, y proveer una estructura de adopción



## Futuros de la Colaboración

para la colaboración en masa. También amenazan la autonomía a nivel de individuos y comunidad. Mientras existan retos intimidantes, asumirlos significará lograr la “dominación mundial” para la libertad en los aspectos más importantes de producción, colaboración mediada a través de la computación, algo que el movimiento de software libre ha fallado en resolver en la era de software de oficina.



## Ciencia 2.0

“Deja que el futuro diga la verdad y evalúe a cada uno de acuerdo a su trabajo y logros. El presente es de ellos, para lo que realmente trabajé, es mío.” Nikola Tesla

La ciencia es un ejemplo prototípico de colaboración, desde la colaboración en el laboratorio, a la colaboración del gran científico a través de los siglos. Sin embargo, la ciencia ha adoptado muy lentamente herramientas modernas y métodos de colaboración. Los esfuerzos por adoptar o traducir nuevas herramientas y métodos han sido caracterizados de manera general (y muy vagamente) como “Ciencia 2.0” y “Ciencia Abierta”, correspondiendo de manera muy poco precisa de “Web 2.0” y “Open Source”.

¿Por qué Ciencia 2.0? ¿No dijimos en el capítulo “Breve Historia de la Colaboración” que “La Web 2.0 no tiene sentido” a medida que “el número de la versión” de la Web da un sentido incorrecto del progreso no es incremental y un mensaje de mercadeo a “mejora”?

Por las mismas razones, el término Ciencia 2.0 no es apropiado. En general, la ciencia no ha hecho efectivo el uso de la red, al traducir y adoptar las mejores prácticas de colaboración abierta en la red, constituiría una “mejora” y tal mejora debería ser fomentada de manera retórica.

Este es en general el caso, debido a el posicionamiento de la ciencia en instituciones gigantes y difíciles de cambiar. Pero las instituciones, cuando cambian, pueden forzar un cambio aún mayor, de manera muy rápida como un asunto de principio. Otra razón por lo que la connotación de “mejora” es apropiada.

La publicación Open Access (OA) es la vanguardia, es un esfuerzo de remover la mayor barrera de distribución colaborativa en ciencia, como lo es el alto precio de los artículos de los diarios, la efectividad de limitar el acceso a investigadores afiliados a instituciones ricas. El acceso al conocimiento,

enfatisa en la igualdad y los aspectos de justicia social de abrir el acceso a la literatura científica.

El movimiento OA, se ha encontrado con un éxito sustancial y creciente recientemente. El directorio de Open Access Journals (véase <[www.doaj.org](http://www.doaj.org)>), tiene una lista de 4583 artículos para la fecha 20-01-2010. Los artículos principales de The Public Library of Science (La Librería Pública de la Ciencia), se encuentran en el primer módulo de publicaciones. Las editoriales tradicionales están invirtiendo en OA, así como la adquisición de Springer de una gran editorial OA, BioMed Central, o experimentar con OA, como lo hace por ejemplo Nature Precedings.

En el largo plazo, OA, puede llevar a la mejora de los métodos científicos de colaboración, y permitirá nuevas formas de meta-colaboración. Un ejemplo temprano es PLoS ONE, una manera de ver la publicación como una publicación electrónica sin la limitación en el número de artículos publicados y con la adición de la evaluación y los comentarios por parte de los usuarios, permitiendo potencialmente, que la literatura científica pueda ser tratada como una base de datos que puede ser categorizada. Estas aplicaciones más sofisticadas de OA, con frecuencia requieren no sólo acceso, sino permisos para redistribuir y manipular, como consecuencia de un movimiento rápido de publicación bajo licencia Creative Commons que permita el uso con atribución, una práctica seguida por PLoS y BioMed Central.

Los científicos han adoptado también herramientas en la red que mejora la colaboración dentro de un grupo, así como también facilitar la colaboración distribuida. Los Wikis y blogs, han sido propuestos como libretas abiertas de laboratorio bajo el rubro de “Ciencia de Libretas Abiertas” (Open Notebook Science). Connotea es una plataforma para etiquetar (ellos lo llaman “manejo de referencias”) para científicos. Estas herramientas ayudan a “escalar” de manera positiva y directa la conversación científica, como lo explica Michael Nielsen:

“Puedes pensar en los blogs como una manera de escalar

de manera positiva la conversación científica, de manera que las conversaciones sean distribuidas tanto en tiempo como en espacio. En lugar de que unas cuantas personas escuchen a Terry Tao hablar las ecuaciones Navier-Stokes en un salón de un seminario, ¿por qué no tener unas cuantas personas talentosas que escuchen?

...

Dando unos pasos atrás, lo que se ve como blogs, libretas abiertas y sus desendientes, permiten un acceso filtrado a nuevos recursos de información, y nuevas conversaciones. La red resulta ser un re-estructuración de la atención experta. Esto es importante porque la atención experta es último recurso en la investigación científica, y mientras más eficientemente pueda ser intencionada, más rápido progresará la ciencia.”

Michael Nielsen, “Haciendo Ciencia En Línea”, <[www.michaelnielsen.org/blog/doing-science-online/](http://www.michaelnielsen.org/blog/doing-science-online/)>

La OA y la adopción de herramientas en línea son sólo los primeros pasos hacia la utilización digital de redes para la colaboración científica. La ciencia está creciendo de manera computacional e intensa en datos: acceder a un artículo completado puede que no contribuya mucho en permitir que otro investigador construya sobre nuestro trabajo, lo que requiere de la publicación de todo el código y los datos usados en la investigación, usados para producir la publicación. Publicar todo el “compendio de investigación” bajo los términos apropiados (por ejemplo, dominio público para los datos, licencia de software libre para software, y licencias liberales Creative Commons para los artículos y otros contenidos) y formatos abiertos que han sido llamados recientemente “investigación reproducible”, que en el campo computacional, la publicación de dicho compendio da a otros investigadores todas las herramientas necesarias que necesitan para construir sobre nuestro trabajo.

Los estándares también son muy importantes para permitir la colaboración científica y no solo los estándares vagos como RSS. La semántica de la red y en particular ontologías, han sido ridiculizadas a veces por desarrolladores Web, pero son necesarias para la ciencia. ¿Cómo puede uno tratar la literatura científica mundial como una base de datos si no es posible identificar, por ejemplo, un químico o gen en específico, o estar de acuerdo en el nombre de una cuestión química o genética que diferentes programas pueden interpolar? Las ciencias biológicas han tomado la delantera en la implementación de la semántica de tecnologías, desde el desarrollo de ontologías y bases de datos de semántica, a anotaciones en línea usando RDFa.

Por supuesto, todo en la ciencia, y más en la ciencia, no es digital. La co-laboración puede requerir el compartir materiales físicos, pero así como las tiendas en línea hacen el comprar más fácil, las herramientas digitales pueden hacer que el compartir materiales científicos sea más sencillo. Un ejemplo en el desarrollo de Acuerdos de Transferencia de Materiales, acompañado por las aplicaciones basadas en la red y la metadata, es una mejora potencialmente grande sobre la opción actual entre los canales altamente burocráticos de distribución actuales.

La “Innovación Abierta” es una práctica que se encuentra entre la ciencia abierta y el mercado. La Innovación Abierta se refiere a la colección de herramientas y métodos para el crowdsourcing de experiencia en la investigación que ha sido liderizada por una compañía llamada InnoCentive, patentes, innovación para el usuario final que fue documentado por Erik von Hippel en *Democratizando la Innovación*.

La reputación es una cuestión importante en muchas maneras de colaboración, pero particularmente en la ciencia, donde carreras son determinadas primordialmente por una reputación medida meticulosamente. Si el fenómeno anterior logra su potencial al máximo, tendrá que alinearse con los incentivos en la carrera científica, lo cual significa un nuevo sistema de reputación que toma en cuenta, por ejemplo, el re-uso de datos y código publicado, y el impacto de las contribuciones granulares en línea, deben ser desarrolladas y adoptadas.

Desde el mercado científico al mercado de negocios, las herramientas de colaboración modernas mantienen una gran promesa de incrementar el rango de descubrimiento, lo cual puede sonar prosaico, pero puede ser nuestra mejor herramienta para resolver nuestros problemas. John Willbanks, Vice Presidente de Ciencia para Creative Commons, con frecuencia dice lo siguiente: “No tenemos idea alguna de como curar el cáncer, así que todo lo que podemos hacer es incrementar el rango de descubrimiento para así aumentar la probabilidad de que haremos un descubrimiento.”

Ciencia 2.0 también mantiene una gran promesa por permitir al público acceder a ciencia actual, e inclusive en algunos casos, colaborar con investigadores profesionales. ¡El esfuerzo por aplicar herramientas modernas de colaboración a la ciencia puede inclusive aumentar el rango de descubrimiento en innovación en la colaboración!





# Traducción

Hay un movimiento de práctica de colaboración encabezado por Aspiration <[www.aspirationtech.org](http://www.aspirationtech.org)>. Esta nueva práctica se le conoce como “traducción abierta”. Existen ejemplos abundantes de comunidades de traducción, sin embargo, las herramientas requeridas son primitivas o simplemente no existen, por lo tanto la oportunidad de que ésta práctica termine de impulsarse, se ve un poco estancado.

Ethan Zuckerman ha comentado la necesidad de un “Internet políglota”, y la traducción colaborativa:

“ El Internet políglota demanda que exploremos la posibilidad y el poder de la traducción humana distribuida. Cientos de miles de usuarios de Internet hablan múltiples lenguajes; un porcentaje de ellos es capaz de traducir de lenguaje a lenguaje. Estos usuarios pueden ser la columna vertebral de un sistema de producción poderoso y distribuido, capaz de abordar la audaz tarea de traducir el Internet.

Estamos en la etapa más temprana de aparición de un nuevo modelo de traducción de contenido en línea, modelos de traducción del tipo “producción P2P”. Yochai Benkler usa el término “peer production” (producción P2P) para describir nuevas maneras de organización de proyectos colaborativos más allá de las estructuras convencionales de las firmas corporativas. Los individuos tienen una variedad de motivos para participar en proyectos de traducción, a veces se ven motivados por un interés explícito de construir puentes interculturales, a veces por recompensa fiscal o simplemente orgullo personal. En la misma manera que el software libre es hecho por programadores motivados tanto por la pasión personal y el apoyo de corporaciones multinacionales, necesitamos un modelo para la traducción producida en colaboración que permita múltiples actores y

motivaciones.

Para traducir en línea, necesitamos tanto las herramientas como la comunidad. La traducción Open Source, permitirá que los traductores compartan su trabajo con colaboradores alrededor del mundo; los mercados de traducción permitirán que los traductores y lectores se encuentren entre ellos a través de un sistema como Mechanical Turk, con métricas de reputación mejoradas, de manera que las herramientas de navegadores de Internet permitirán a los lectores traducir páginas sin problema alguno en la versión de mayor calidad disponible, y demandarán traductores humanos en el futuro. El hacer estas herramientas útiles, requiere construir comunidades grandes y apasionadas, comprometidas a crear una red políglota, preservando lenguajes de pequeñas poblaciones, y haciendo herramientas y conocimiento accesible a una audiencia global.”

Ethan Zuckerman, 2009 <[www.ethanzuckerman.com/blog/the-polyglot-internet/](http://www.ethanzuckerman.com/blog/the-polyglot-internet/)>

La brecha entra las herramientas y las prácticas de traducción colaborativa, han sido documentadas en el libro de Open Translation Tools (<[www.flossmanuals.net/OpenTranslationTools](http://www.flossmanuals.net/OpenTranslationTools)>), el cual fue el resultado de un sprint coordinado por FLOSS Manuals y Aspiration. El contenido a continuación viene del capítulo “The Current State” (El Estado Actual), el cual identifica las herramientas y procesos necesarios para catalizar el campo emergente.

### **Apoyo del Flujo de Trabajo**

A pesar de que un número de “Herramientas de Traducción Abierta” proveen soporte limitado para el flujo de los procesos de traducción, no existe actualmente una herramienta o plataforma con un soporte generoso y general

para manejar y hacer seguimiento a los amplias tareas y flujos de trabajo que requieren la traducción. El Internet ha hecho posible una plétora de diferentes modelos de apoyo a los procesos de traducción. Existen sin embargo, algunas herramientas Open Source para manejar estos procesos; hacer un rastreo de activos y estados, roles y asignaciones, progresos y problemas. Mientras que herramientas como Trasiflex provee soporte para flujos de trabajos específicos para comunidades en específico, existen muy pocas herramientas generalizadas para el flujo de trabajo de traducción. Una herramienta de Traducción Abierta ideal, entendería el rango de roles que se juegan en los proyectos de traducción, con características apropiadas y vistas para usuarios en cada rol. Para la escritura, la mayoría de herramientas de Traducción Abierta, proporcionan apoyo para el flujo de trabajo de un único escritor.

### **Traducción Distribuida con Memoria de Agregación**

A medida que la traducción y la localización evoluciona más hacia modelos centrados en línea, todavía existe una carencia de herramientas que aprovechen la naturaleza distribuida del Internet y ofrezcan a los traductores la posibilidad de traducir remotamente a sitios de su elección. Para la escritura, Worldwide Lexicon es la plataforma más avanzada con respecto a ésto, proporcionando la habilidad que los blogs y sitios de contenido abierto puedan integrar herramientas de traducción distribuida en sus interfaces. Adicionalmente, es necesario que exista un modelo más generoso y omnipresente para el contenido traducido a través de dichos modelos distribuidos, de manera que se pueda agregar una memoria de contenido coherente en un rango de pares de lenguajes.

### **Interoperabilidad**

La falta de integración e interoperabilidad entre las herramientas, significa tanto la frustración para los usuarios como la duplicación por parte de los desarrolladores. Diferentes comunidades tienen sus propios sets de herra-

mientas, pero es muy difícil para un proyecto de traducción hacer coherente el uso de un set de herramientas completo. Entre los problemas de la interoperabilidad, que requieren mayor atención en la ecología de las herramientas de Traducción Abierta, podemos nombrar:

- Interfaces comunes de programación para conectar, compartir y solicitar datos, y coleccionar memorias de traducción y otros datos valiosos.
- Plugins para el manejo de sistemas de contenido que exporten el contenido en archivos PO (un formato de archivo estandarizado para almacenar frases traducidas), de manera que el contenido pueda ser traducido por el gran número de herramientas que soportan formatos PO.
- Mejor integración entre diferentes proyectos, incluyendo glosarios compartidos, interfaces comunes para usuarios y sub-sistemas, y la importación/exportación de archivo en formato de texto enriquecido (Rich Text Format).
- Librerías de código para características generales requeridas. “gettext” se destaca como una de las interfaces de programación más omnipresente en el área de Traducción Abierta, pero muchas otras interfaces y servicios podrían ser definidos y adoptados para maximizar la interoperabilidad tanto del código como de los datos.

## Proceso de Revisión

Las herramientas para el proceso de revisión también son escasos. Las características para una revisión de calidad debería enfocarse en el proceso distribuido y basado en la traducción de comunidad. Como tales revisiones pueden ser un asunto delicado, un modelo de comunicación ideal cuando hay problemas de calidad, es contactar al traductor, pero el tiempo, en este

caso puede ser un problema. En los sistemas con posts en vivo y traducción rápida, la revisión rápida es importante y puede que no sea posible ponerse en contacto de manera rápida con el traductor.



# Más Allá de la Educación

La educación tiene una historia complicada, que incluye oscilaciones entre descentralización (ej. asociaciones distendidas de estudiantes y profesores creando el prototipo de algunas universidades europeas en su inicio, como Oxford), hasta el control centralizado por parte del Estado o la Iglesia. Es fácil imaginar que en algunos de estos casos los profesores han tenido una gran libertad para colaborar unos con otros, o de que el aprendizaje pudiera ser una colaboración entre los estudiantes y el profesor; en otros, a los profesores les habrían dicho qué enseñar, y los estudiantes tendrían que aprender eso, con poca posibilidad para la colaboración.

La riqueza material actual (sin precedentes) ha traído la alfabetización universal y la inscripción en la educación primaria en muchas sociedades, y ha creado un nivel en algunas universidades de investigación impresionantes, además de aumentado la matriculación en la universidad y en estudios de postgrado. Este éxito aparente enmascara que estamos en la era del control centralizado, dirigido por estándares determinados políticamente, incluso hasta el nivel jurídico. Estamos en un modelo en el que los profesores enseñan cómo hacer exámenes y, tanto los estudiantes como los profesores, son consumidores de materiales educativos creados por grandes editoriales. Las actuales estructuras educativas y sus prácticas no aprovechan las posibilidades ofrecidas por las herramientas y métodos de colaboración y, en algunos casos, funcionan en contra de estas herramientas.

Igual que la desconexión entre la habilidad técnica de acceder y construir sobre ello, y la realidad económica y política de un acceso cerrado a la publicación científica, se ha creado el movimiento de Libre Acceso. La desconexión entre lo que es posible y lo que se hace en educación ha creado respuestas colaborativas.

### Recursos Educativos Abiertos

El Movimiento por los Recursos Educativos Libres (OER en inglés) promueve la disponibilidad de materiales educativos para su uso y modificación gratuitos (incluyendo libros de texto y también materiales que faciliten el aprendizaje). Como en el caso del Movimiento de Libre Acceso, hay un fuerte impulso para que los materiales sean publicados bajo licencias liberales Creative Commons, y sus formatos puedan ser re-utilizados de manera que se pueda maximizar las oportunidades para el talento de colaboración, y en algunos casos, para formar una base legal y técnica para la colaboración entre grandes instituciones.

OpenCourseWare (OCW), es mejor ejemplo conocido de una gran colaboración entre instituciones en éste ámbito. Se inició en MIT, donde alrededor de 200 universidades e instituciones asociadas tienen programas OCW.

Conexions, auspiciado por Rice University, es considerado por muchos como un ejemplo de plataforma OER, facilitando el desarrollo de colaboración a larga escala, y el uso de “cursos modulares” granulares, que actualmente llegan a unos 15.000. La página de la filosofía de Conexions, es explícitamente sobre el rol de la colaboración en el desarrollo del Movimiento de Recursos Educativos Libres (OER):

Conexions, auspiciado por Rice University, es considerado por muchos como un ejemplo de plataforma OER, facilitando el desarrollo de colaboración a larga escala, y el uso de “cursos modulares” granulares, que actualmente llegan a unos 15.000. La página de la filosofía de Conexions, es explícitamente sobre el rol de la colaboración en el desarrollo del Movimiento de Recursos Educativos Libres (OER):

“Conexions es un ambiente para el desarrollo de la colaboración, el compartir libre y la publicación rápida de contenido académico en la red. Nuestro Content Commons contiene ma-



terial educativo para todos, desde niños a estudiantes universitarios, a profesionales, organizado en pequeños módulos que son conectados de manera muy fácil en grandes colecciones o cursos. Todo el contenido es gratis, de manera que pueda ser usado bajo la licencia de “atribución” de Creative Commons. El contenido debe ser modular y no lineal: La mayoría de los libros de texto son una masa de información en un formato lineal: un tema seguido del otro. Sin embargo, nuestros cerebros no son lineales, ya que aprendemos haciendo conexiones entre nuevos conceptos y cosas que ya sabemos. Connexions imita esto distribuyendo el contenido en pequeños pedazos, llamados módulos, que pueden ser enlazados entre ellos y organizados de diferentes maneras. Esto permite a los estudiantes ver las relaciones tanto en un tema, como entre temas, y ayuda a demostrar que el conocimiento es naturalmente interconectado, no aislado en clases separadas o libros.

Compartir es bueno ¿Por qué volver a inventar la rueda? Cuando las personas comparten el conocimiento, pueden seleccionar de las mejores ideas para crear materiales de aprendizaje más efectivos. El conocimiento en Connexions puede ser compartido y construido sobre el mismo, porque puede ser re-utilizado:

- **tecnológicamente:** el contenido es almacenado en XML, lo cual asegura que funcione en múltiples sistemas operativos ahora y en el futuro.
- **legalmente:** las licencias de contenido abierto Creative Commons hacen más fácil que los autores puedan compartir su trabajo, permitiendo que otros lo usen y re-usen de manera legal, teniendo aún reconocimiento y atribución por sus esfuerzos.
- **educativamente:** animamos a los autores a escribir cada módulo, de manera que pueda sostenerse por sí

mismo, y así otros puedan entenderlo de manera sencilla y usarle en diferentes cursos y contextos. Connexions también permite que los instructores puedan personalizar el contenido al colocar sus propias anotaciones y enlaces. Por favor, toma un tour de Connexions y ve las diferentes características.

La Colaboración es fomentada Así como el conocimiento está interconectado, las personas no viven en una aspiradora. Connexions promueve la comunicación entre los creadores de contenido, y provee de varias maneras de colaboración. Los colaboradores ayudan que el conocimiento crezca de manera más rápida, avanzando así las posibilidades para a nuevas ideas, de las cuales todos nos beneficiamos.”

Connexions - Filosofía, CC BY, <[cnx.org/aboutus/](http://cnx.org/aboutus/)>

## Más Allá de la Institución

OER no es solo usado en el contexto educacional, es especialmente popular en el contexto de la auto educación. Los materiales OCW son útiles para autodidactas, pero los programas OCW generalmente no facilitan activamente la colaboración con autodidactas. Una plataforma como Connexions es más dócil a tal colaboración, mientras que las plataformas OER basadas en wikis, tienen una barrera menor en cuanto a la contribución que permite a los autodidactas (y por supuesto profesores y estudiantes en un ámbito más tradicional), a colaborar directamente en la plataforma. Las plataformas OER basadas en wikis, como Wikiuniversity y Wikieducator, hacen más sencillo para estudiantes y educadores el participar en el desarrollo y reutilización de materiales educativos.

El autoaprendizaje tiene un límite. ¿Por qué no aplicar las lecciones de la colaboración directamente al proceso de aprendizaje, ayudando a autodidac-

tas ayudarse entre ellos? Esto es lo que un proyecto llamado “Peer 2 Peer University” ha establecido hacer:

“La misión del P2PU es el apalancamiento del poder del Internet y los programas sociales para permitir que comunidades de personas se apoyen entre ellas en el aprendizaje. P2PU, combina recursos abiertos educacionales, cursos estructurados, y reconocimiento de conocimiento/aprendizaje para ofrecer oportunidades educativas de alta calidad y bajo costo. Es manejado y gobernado por voluntarios.”

### Escalando la Colaboración Educativa

En el caso de la ciencia, la repercusión del impacto de las herramientas de colaboración modernas, requiere más que simplemente usar esas herramientas para crear más recursos. Para una adopción más amplia, materiales creados colaborativamente y curados, deben cumplir con los estándares e incluir mecanismos de evaluación.

Mientras que cambios en la política educativa son necesarios, tal vez la mejor manera de lograr comunidades de educación abierta para convencer a los que hacen las políticas hacer éstos cambios, se desarrollar y adoptar herramientas de colaboración aún más sofisticadas, por ejemplo, sistemas de reputación para colaboradores y métrica de calidad, filtrar colaborativamente y descubrir otros mecanismos para materiales educativos. Un ejemplo son los “anteojos” de Connexions (véase <[www.cnx.org/lenses](http://www.cnx.org/lenses)>), lo cual permite navegar el material expresamente avalados por una organización o individuos que uno confíe.

De nuevo, similiar a la ciencia, el aclarar las barreras externas para adoptar la colaboración puede resultar en un avance para las herramientas y métodos de colaboración.



## La Muerte no es el Final

“No hay nada en el mundo sobre lo que cada hombre tenga título más inexpugnable que su propia vida o persona”

Schopenhauer, Sobre el Suicidio

El año pasado, el mundo en línea fue sorprendido por dos aplicaciones. Estas aplicaciones no ofrecían manera más rápidas, generosas o profundas de participación, actualización o colaboración con otras personas. ¡Al contrario! Animaban a los usuarios a liberarse ellos mismos de las identidades virtuales necesitadas y con exceso de consumo, y volver de nuevo al mundo de las reuniones en carne viva, lecturas lentas y realidades al cometer un ritual de suicidio. En línea.

Así como Seppuku reinstaura el honor de un guerrero samurai, de la misma manera, Seppukoo.com, se refiere a la liberación del cuerpo digital de cualquier constricción de identidad para ayudar a la gente a descubrir que pasa después de la vida virtual y como descubrir de nuevo la importancia de ser alguien, en lugar de pretender ser alguien”. Seppukoo.com

“Esta máquina te permite borrarte de toda energía absorbente de perfiles sociales, mata a tus amigos virtuales, y elimina completamente tu alter ego de la Web 2.0.”  
Máquina de Suicidio de la Web 2.0

Lo siguiente fue, después de más de miles rituales de suicidio en ambos sitios, una carta del departamento legal de Facebook, acusándolos de pedir a otros usuarios el compartir sus datos de entrada al sistema, entrar a las cuentas de otras personas, recoger la información de los usuarios, y usar la Propiedad Intelectual de Facebook sin permiso. La Máquina de Suicidio fue bloqueada, de manera que no pudo acceder a las cuentas de Facebook de

nuevo.

Curiosamente, todas menos una de estas acusaciones se refieren las propias declaraciones de Facebook de Derechos y Responsabilidad. Las infracciones de Derecho de Autor podrían ser en parte ciertas, pero también podría ser protegido bajo la parodia del Uso Justo, “el uso de algunos elementos de una composición de un autor previo par crear una nueva, donde en parte, por lo menos se comente en el trabajo de ese autor”. Pero Facebook reclama que ambos sitios estaban incumpliendo en el acuerdo de uso, y que no son usuarios. Si alguien no ha cumplido con ese contrato, fueron los usuarios de Facebook quienes “compartieron sus contraseñas, dejaron que alguien más accediera a sus cuentas, o hiciera algo que pusiera en peligro la seguridad de sus cuentas”. ¿Por qué fueron las páginas web las consideradas responsables por los crímenes 2.0 de otras personas?

## Lucha Hasta la Muerte

“Cuando desactivas tu cuenta, nadie puede ver tu perfil, pero tu información es guardada en caso de que decidas activarla de nuevo,” dijo la compañía a los medios de comunicación. Como resultado, el suicidio no es un crimen en Facebook, como lo es en la mayoría de los países occidentales. La compañía fue bastante reacia a demandar a sus ex-usuarios por terminar su relación con ellos. Pero puede ser algo muy duro. “Los usuarios confían en que nosotros protegeremos sus datos y reforzaremos las decisiones de privacidad que ellos hacen en Facebook”, insistió su vocero, “Hacemos esta confianza seria y trabajamos agresivamente para protegerla”, así sea en contra de su voluntad.

El verdadero crimen cometido por Seppukoo y la Máquina de Suicidio, es facilitar y animar la idea de suicidio, una opción que muchos usuarios tal vez no hubieran considerado y que hubiera tomado un poco más de tiempo en hacerse.

Con su ayuda, morir puede ser así: escoges la comunidad que quieres dejar,

MySpace, Facebook, Linkedin, Twitter, les das tu nombre de usuario y contraseña, y todo en ello; amigos, conexiones, tweets, favoritos, fotos, desaparecerá. El único rastro de tu existencia 2.0 será un perfil vacío sin más datos que tus últimas palabras: tu tumba. Y no hay vuelta atrás.

“La conectividad sin fisuras y la experiencia social enriquecedora ofrecida por las compañías de web 2.0, son la antítesis de la libertad humana.”, explicó el vocero de la Máquina de Suicidio en una entrevista a la BBC. Una vida propiedad de una empresa punto.com, no vale la pena vivirla, especialmente al costo de una real. Los amigos de Facebook no son amigos verdaderos, y el suicidio en Facebook no es realmente morir, pero si sumamos las horas que dedicamos a enviar solicitudes de amistad, conectarnos, presentarnos, prohibir, integrarnos, apoyando, comparando y manejando las vidas sociales, algunos estarían de acuerdo con que la existencia virtual es una representación de una real, vacía, sin dar mucho a cambio.

## Desconectando Personas

El derecho a la vida es un derecho inalienable e inherente en nosotros, en virtud de nuestra existencia, pero el vivir una vida en un servidor, apropiado y regulado por una corporación en línea es algo diferente. ¿Por qué sacrificar una por la otra? En [getafirstlife.com](http://getafirstlife.com) (2006), el artista Darren Barefoot, sostuvo sobre vivir en vida real: “Ve afuera. La Membresía es gratuita”. Sepukoo y la Máquina de Suicidio de la web 2.0, han revertido la obsesión 2.0 de pertenecer a la de ser uno mismo, “desconectando a las personas unos de los otros y transformando la experiencia de el suicidio individual en una experiencia social emocionante”.

El ritual en sí mismo es esencial, porque se presenta como un gesto de independencia de una plataforma, la comunidad y los intereses comerciales de una gran compañía que está por detrás. Históricamente, las páginas web basadas en el contenido de usuarios, han sido muy reacios a dejar que sus usuarios las dejen. Usuarios decepcionados se han acostumbrado a abandonar

sus alter-egos en un lumbo de cuentas de usuarios fantasmas. Las limitaciones para remover y la clausulas sobre el eterno e incontrolable resguardo de datos en servidores son una parte común de los términos EULA (End-User License Agreement). Los estados fantasmas no son suficiente, como nos lo recuerdan los asistentes a los suicidios. Tienes que salir completamente de la red. Como todos los buenos colaboradores, tienes que tener el derecho a alejarte sin dejar nada atrás.



# Epílogo

Algunas anécdotas de escribir este libro...

## Knock Knock

Alrededor del mediodía del segundo día del Sprint de este libro, escuchamos un golpe a la puerta. Esta es la escena, estábamos trabajando en una habitación de hotel, en un complejo llamado IMA Design Village, en el 5to piso de una fábrica reconstruida de finales del siglo 19, con un ascensor tembloroso y nada que indicaba donde estábamos. Todos nosotros estábamos en una habitación en ese momento, y no esperábamos compañía. Abrimos la puerta y había un tipo parado en la puerta, alrededor de nuestra edad, quien dijo que había escuchado sobre el proyecto y quería contribuir.

Estábamos sorprendidos: los escritores y el tipo en el pasillo. Realmente no esperábamos esto, y no estábamos preparados. Ni siquiera dijo su nombre, solo dijo que tenía algunas ideas sobre colaboración y que realmente quería contribuir. ¡Eso era realmente genial! Pero mientras dijimos que la colaboración sería abierta luego a la colaboración remota, en ese momento, en ese lugar, no estábamos para tener más personas en la habitación. El colaborador anónimo dijo que había conocido a Adam en un evento oscuro en Berlín. Adam y el colaborador anónimo fueron a un café abajo, y hablaron de la manera en que podía contribuir. Se planificó que él escribiera un material remotamente y posiblemente se nos uniera al día siguiente.

Esta fue una experiencia única de finalmente conocer al épico “usuario anónimo” en persona. Esa persona sin rostro que ni siquiera tiene un nombre de usuario, pero está lo suficientemente motivado y solo quiere empezar a contribuir, estaba ahí, parado en persona en nuestra puerta. No sabíamos su nombre, sólo sabíamos su dirección IP, lo que nos decía donde estaba físicamente: ¡Estaba aquí mismo! Literalmente navegando nuestro “sitio de colaboración”.

¿Y nosotros? Eramos tan Alpha, éramos eso que las personas de la temprana Web de hace dos décadas solían llamar “bajo construcción” o en “modo sigiloso”. No teníamos siquiera una interfaz para él, aún. Es como si hubiera encontrado un URL público que no ha sido anunciado para una plataforma futura de colaboración, que aún no estaba lista. Nosotros pensábamos que éramos privados, pero aparentemente, estábamos en vivo. Nos encontraron fuera de guardia, con nuestro primer visitante anónimo, muy en línea y ansioso de entrar en el sistema.

### ¿Estamos Interesados?

El asunto de subjetividad surgió en el segundo día, justo antes de que empezáramos a escribir los capítulos. Mushon estaba a punto de escribir: “Realmente estoy más interesado en...” Pero como decidimos escribir en plural, movió su cabeza fuera de la pantalla y preguntó: “¿Cómo deberíamos escribir esto? ¿Estoy interesado? ¿ESTAMOS interesados?”

El día siguiente, este conflicto surgió de nuevo, esta vez fue mucho más complejo cuando Mushon quería hacer referencia a una anécdota personal. Tanto Michael como Mike habían escrito su parte, pero ellos pudieron hacer referencia a ellos mismos, ya que estaban, de hecho, haciendo referencia a textos publicados previamente. En este caso en específico, Mushon contaba el recuerdo sombrío de sus días en la armada que se menciona en el capítulo llamado “Colaboración”. Esta era la primera vez que él lo ponía en escrito.

¿Debía él escribir “Yo”? ¿Quién es “Yo”? Estamos escribiendo en plural, como “nosotros”. ¿Debía él escribir “uno de los autores”? Eso es bastante superficial, e inclusive, ridículo. ¿Cuántos de “los autores” habían servido en la armada Israelí? ¿Debía él hacerse referencia a él mismo? No tiene mucho sentido, no es como si él se estuviera apropiando de una referencia de una pieza anteriormente publicada. Él propuso explícitamente, declarar que él está cambiando a la primera persona, por el bien de la anécdota, pero esto planteaba un problema de estilo.

Es sólo una anécdota, cualquier escritor la escribiría como “Yo recuerdo...”.  
¿Es que acaso el lenguaje no está equipado para la escritura en colaboración?  
¿Será que más experimentos como este forzarán una nueva manera de cambiar elegantemente entre entidades de grupo e individuales?

Al parecer, por ahora lo dejaremos como esta, sin establecer. Si en 30 años el idioma cambia finalmente, y surgen nuevas herramientas de lingüística para la escritura colectiva, siéntete libre de editar.

### Conversación de Muestra

**INFO** “CollaborativeFutures” está siendo publicado

**mushon:** @mike

**mushon:** Tu escribiste: Otros ejemplos más antiguos que son en muchas maneras más interesantes como ejemplos de colaboración que sus contrapartes modernas incluído IRC (Twitter) y Usenet (forums).

**MikeLinksvayer:** cierto

**mushon:** Me pregunto si podemos cambiar el “más interesante” por algo más

**mushon:** En realidad pienso que a pesar de que Twitter es informado por IRC, es muy diferente

**mushon:** ...

**MikeLinksvayer:** seguro

**mushon:** lo voy a editar un poco y te muestro, ¿está bien?

**MikeLinksvayer:** dice “de muchas maneras”, no absolutamente

**MikeLinksvayer:** pero estoy de acuerdo en seguir con esa dirección

**MikeLinksvayer:** sigue adelante

**mushon:** Entiendo el contexto y el punto al que Adam y tú quieren llegar

**mushon:** así que con suerte, me enfocaré en eso

**MikeLinksvayer:** si

**INFO** “CollaborativeFutures” está siendo publicado

**MikeLinksvayer:** no estoy emocionalmente atado a eso, de ninguna manera :)

**mushon:** ;)

**SE HA UNIDO A booki**

**INFO** Usuario adamhyde ha creado el nuevo capítulo “Conversación de Muestra”.

**INFO** Usuario MikeLinksvayer ha cambiado el estatus del capítulo “Forasteros: pensamientos en colaboración externa” a “Escrito”.

**INFO** Usuario adamhyde ha salvado el capítulo Conversación de Muestra”.

**INFO** Usuario AlanToner ha salvado el capítulo “Haciendo el Futuro Libre: Propiedad, Control y Conflicto:.

**MikeLinksvayer:** ¿Por qué Ciencia 2.0? ¿No dijimos que en el capítulo Una Pequeña Historia Acerca de Colaboración, que la “Web 2.0 era un tontería” así como “el número de la versión” en la Web habla del sentido incorrecto de progreso, que no es incremental, y que es una medida de mercadeo para

“mejorar”? Por estas mismas razones, Ciencia 2.0 es apropiado. En general la ciencia no ha hecho un uso efectivo de la Web, traduciendo y adoptando las mejores prácticas de colaboración abierta en la Web puede constituir una “mejora” y tal mejora, debería ser fomentada retóricamente. Este es un caso muy extenso, debido a que el área de la ciencia es gigante, lento para cambiar las instituciones (“gran ciencia”). Pero, las instituciones, cuando cambian, pueden forzar un cambio mayor, rápidamente, como una política. Otra razón por la cual la connotación de “mejorar” es apropiado.

**INFO** Usuario MikeLinksvayer ha salvado el capítulo “Ciencia 2.0”.

**INFO** Usuario AlanToner ha salvado el capítulo “Haciendo el Futuro Libre: Propiedad, Control y Conflicto:

**INFO** Usuario adamhyde ha salvado el capítulo “Ciencia 2.0”.

**SE HA UNIDO** AlanToner

**INFO** Usuario Marta ha salvado el capítulo “La Muerte no es el Final”.

**INFO** Usuario Marta ha salvado el capítulo “La Muerte no es el Final”.

**INFO** Usuario AlanToner ha salvado el capítulo “Haciendo el Futuro Libre: Propiedad, Control y Conflicto:

**INFO** Usuario mandiberg ha salvado el capítulo “Los Ordenadores de Otras Personas”.

**INFO** Usuario mandiberg ha cambiado el estatus del capítulo “Los Ordenadores de Otras Personas” a “Editado”.

**INFO** Usuario mushon ha salvado el capítulo “Solidaridad”.

**INFO** Usuario adamhyde ha salvado el capítulo “La Muerte no es el Final”.

**INFO** “CollaborativeFutures” está siendo publicado

**INFO** Usuario adamhyde ha salvado el capítulo “Viendo Desde Afuera”.

**SE HA UNIDO** sophie\_k

**INFO** Usuario Marta ha salvado el capítulo “La Muerte no es el Final”.

**SE HA UNIDO** PatrickDavison

**SE HA UNIDO** booki

**INFO** “CollaborativeFutures” está siendo publicado

**INFO** Usuario Marta ha salvado el capítulo “La Muerte no es el Final”.

**INFO** Usuario adamhyde ha salvado el capítulo “Haciendo el Futuro Libre: Propiedad, Control y Conflicto:

**INFO** Usuario Marta ha salvado el capítulo “La Muerte no es el Final”.

**INFO** Usuario Marta ha salvado el capítulo “La Muerte no es el Final”.

**INFO** Usuario mandiberg ha salvado el capítulo “Economías de Colaboración”.

**INFO** Usuario Marta ha salvado el capítulo “La Muerte no es el Final”.

**INFO** Usuario mandiberg ha salvado el capítulo “Economías de Colaboración”.

**INFO** Usuario mushon ha salvado el capítulo “Solidaridad”.

**INFO** Usuario adamhyde ha salvado el capítulo “Más Allá de la Educación”.

**INFO** Usuario sophie\_k ha salvado el capítulo “Atribución de la Problematicación”.

**INFO** Usuario AlanToner ha salvado el capítulo “La Libertad de Combinar y Desviarse”.

**INFO** Usuario AlanToner ha salvado el capítulo “La Libertad de Combinar y Desviarse”.

**mandiberg:** ¡Patrick!

**PatrickDavison:** ey

**PatrickDavison:** ¿Qué tal?

**INFO** Usuario MikeLinksvayer ha salvado el capítulo “Una Pequeña Historia de Colaboración”.

**INFO** Usuario Marta ha salvado el capítulo “Crowdfunding - Financiación de la Multitud”.

**mandiberg:** volví a escribir porque el libre fue estructurado de nuevo

**mandiberg:** se convirtió en algo que es una introducción a los temas

**PatrickDavison:** si, el escribirlo de nuevo fue genial

**mandiberg:** estamos tratando de cerrar el libro

**mandiberg:** sólo ayúdame a revisar los hechos

**mandiberg:** asegúrate que tengo los nombres y los enlaces correctamente, y

los términos también

**mandiberg:** ¿está bien?

**PatrickDavison:** ¡Oh! claro

**PatrickDavison:** de hecho, lo estoy puliendo

**INFO** Usuario adamhyde ha salvado el nuevo capítulo “Conversación de Muestra”.

### Mirando

Este proyecto de libro tiene ya una gran cantidad de personas que lo apoyan y colaboradores dispuestos a ayudar mucho antes de que la primera gota de tinta sea impresa. A través de un esfuerzo a corto plazo, un pequeño pero apasionado grupo de personas de Belín y de otras partes, se interesaron y emocionaron en contribuir a un sprint de un libro “de cultura libre”. Tanto el proceso como el tema, generaron una gran respuesta en línea. Una semana antes de que el sprint empezara, alrededor de diez personas se reunieron en un café local para discutir como podían contribuir. Adam explicó el proceso y la filosofía detrás de FLOSS Manuals y de este proyecto en particular, y también hablamos con representantes de Transmediale. En general, hubo un gran entusiasmo para escribir un libro en colaboración.

Después de la reunión, Adam pensó un poco en el rol de los “colaboradores externos”. Era claro, del título del libro, que no iba a ser un manual de Software simplemente. “Futuros de la Colaboración” es un tema complejo, que pudo haber tenido muchas otras manifestaciones y direcciones. Es un tema experimental para un sprint de un libro, ¿Quién se imaginaba cual sería el resultado? Se decidió que las visitas externas al sprint del libro serían limitadas a aquellos que pudieran comprometerse a al menos un día completo. La tabla de contenidos sería publicada en línea, pero sólo después de que un grupo de autores la produjera el primer día.



Al comienzo del segundo día, se anunció que los colaboradores externos esperaban una tabla de contenidos, y que de ahí podrían encontrar una sección o tema en el que estuvieran interesados escribir. Sin embargo, una vez que llegó el Martes y el índice había sido circulado, fue difícil que alguien que no estuviera en la habitación entendiera lo que se iba a escribir, como iba a estructurarse, y que se suponía sería el esqueleto del libro. No habían directorices o notas a seguir que pudiera realmente ayudar a las personas de afuera encontrar una voz en el proyecto, o un lugar significativo para colaborar. Aún, un número de personas seguían interesadas en el proyecto y querían ayudar. No sabíamos a donde o como direccionar esa energía.

Cuando nosotros (Mirko y Michelle) llegamos al lugar el tercer día, fuimos recibidos calurosamente y presentados al grupo. Todos estaban concentrados en sus ordenadores, listos para escribir, pero muy amigables y abiertos. Después de una ronda de introducciones y una pequeña revisión de la tabla de contenido, nos preguntaron como queríamos contribuir. Seleccionamos áreas de interés que parecían complementarias y relevantes (colaboración entre compañías y comunidad), y nos pusimos a trabajar.

Después de unas cuantas horas de intensa escritura y lectura, encontramos difícil estructurar y articular nuestras secciones de una manera significativa. No estábamos dando cuenta como grupo, en el espacio de tres días, que habíamos desarrollado nuestro propio lenguaje. Tenían un plan detallado de la escritura, y entendían los argumentos y tareas de cada uno. Es increíblemente impresionante que un grupo tan diverso haya conseguido puntos de convergencia en ese nivel de consenso, en un período de tiempo tan corto.

Sin embargo, se demostró que era un reto ajustar nuestra escritura a la narrativa de un grupo. No estábamos equipados con el lenguaje o el conocimiento sobre decisiones fundamentales que ellos habían tomado. Era difícil construir sobre sus temas y conectar ideas. En conversaciones de grupo, y conversaciones de uno a uno, nuestras sugerencias fueron recibidas y escuchadas, pero habían aún vacíos en los modos de escritura.

Es importante resaltar que este no es un problema de exclusión. Ya había una atmósfera muy intensa y productiva de colaboración. Las ideas y las sugerencias volaban, la gente trabajaba sólidamente en sus secciones, y el tiempo era un elemento esencial. Parecía que la fase de recolecta de información estaba completa, y ahora era momento de escribir.

¿Era acaso el sprint una víctima del mes el hombre mítico? ¿Acaso el agregar personas hace el proceso más lento? Esperamos que no. Pero aún vemos difícil el evaluar y ubicar propiamente a nuestros colaboradores, aún y cuando pasamos un día intenso con ellos de lectura, escritura y discusión.

Ya estamos en el tercer día, el grupo ha producido una estructura ambiciosa y una inmensa cantidad de texto. Nos detuvimos para revisar el proyecto a nivel técnico, ya adelantados en el proceso, lo cual significaba que nuestros colaboradores no serían fundamentales. Lo que podíamos hacer era sugerir afinamiento, profundizar en algún tema, etc., pero el impulso era tan grande que no había nada “significante” que hacer para nuestros nuevos chicos. Con lo cual surgió la pregunta: ¿Qué podrían hacer nuestros verdaderos colaboradores?

La pregunta sobre atribución y evaluación de nuestros colaboradores fue un tema que surgió de manera acalorada por el grupo más tarde ese día. En un proyecto como un sprint de un libro, con seis autores principales y algunas contribuciones externas, ¿cómo podíamos escalar el reconocimiento? ¿Cuál era la mejor manera de hacer esto? Es una pregunta abierta, y es una que creemos FLOSS Manuals maneja muy bien. Sin embargo, es bueno pensar en ello.

De manera que, a medida que el grupo trabaja en los próximos dos días, nos preguntamos: ¿cómo puede mejorar este proceso? ¿Cómo puede la energía y el conocimiento de colaboradores externos, gente que no forma parte del grupo principal, ser puesta en uso de manera correcta? Pensamos en varias ideas sobre algunas opciones, algunas de las cuales tal vez no era apropiadas para este sprint en particular, pero pueden ser muy útiles para proyectos futuros.

- Lo más difícil para las personas externas al proceso, es entender el “lenguaje” del grupo principal. Tomando notas, publicar material suplementario, y hacer más claro el objetivo y el ámbito del libro, podrían hacer más fácil para las personas externas poder entender el proyecto.
- Las tareas y las necesidades deben ser claramente articuladas por parte del grupo principal. ¿Se necesita ayuda con la edición? ¿Un experto en un protocolo en particular? ¿Investigación? Explica lo que necesitas, y de seguro habrá un experto y una persona con habilidades que puede ayudar.
- La escritura puede ser programada de manera que incluya comentarios para colaboradores externos. Por ejemplo, después del segundo día, una sección en particular podría ser publicada, discutida afuera, y luego revisada al día siguiente. La perspectiva fresca, puede ser de mucha ayuda.
- Otra idea de alguien que se nos unió el quinto día, y quién está de acuerdo con este capítulo: (Andrea): A pesar de que es difícil para una persona externa entrar de lleno en el ritmo de trabajo, tono y corriente de pensamiento de un grupo colaborando de manera intensiva, puede haber una sección de anotaciones para cada capítulo, donde las personas de afuera, puedan contribuir con ejemplos adicionales y pensamientos, los cuales pueden ser considerados para la discusión y edición por el grupo principal.  
Realmente nos divertimos y experimentamos el sprint desde el primer momento. Deseamos haber podido ayudar más, pero apreciamos el proceso y aprendimos de él. Estamos muy agradecidos por la oportunidad de haber formado parte de este grupo, y haber conocido a las personas detrás de este libro. También estamos agradecidos por todos los

colaboradores externos que ayudaron con el proyecto. Este es un proceso en evolución, y ¡estamos contentos de haber sido parte de él!.

### **Programadores vs. Escritores**

La creación de este libro resalta de 6 a 8 escritores en un espacio de trabajo, a través de un Software en red (Booki), el cual estaba siendo construido simultáneamente. Por lo tanto, la arquitectura para la colaboración y el contenido producido, estaba siendo producida al mismo tiempo.

Es difícil establecer que tan potencialmente difícil podría ser estar para todos estar involucrados. Sería como vivir en una casa, tratar de dormir, llevar los niños al colegio, tener conversaciones con tu pareja mientras hay constructores moviéndose alrededor tuyo, colocando paredes y el piso bajo tus pies. No es algo fácil para nadie.

Ser un programador trabajando en agregar nuevas características y probando el código en vivo mientras las personas quieren usarlo estando en el mismo lugar, es un ambiente bastante intenso para que un programador trabaje.

Menos mal, sobrevivimos esta colaboración particular entre diferentes disciplinas, entre programador y escritores, porque las actitudes de todos aquellos involucrados hicieron posible que fuera un ambiente fuera de tensiones. La generosidad del espíritu demostrado por todos los colaboradores, significó, que la situación no sólo era tolerable, sino aceptable.

Como resultado, no sólo tenemos un libro, sino una versión alpha mejorada de la plataforma de algoritmo colaborativo, Booki.

# No Incluido

Cosas que no incluimos, pero de las que nos gustaría haber hablado:

- Crowdsourcing y Mechanical Turk
- Colaboración interna en empresas sin fines de lucro
- Piratería
- Esfuerzos relativos de mantenimiento de proyectos de colaboración y de cultura libre
- Pasantías
- Fanatismo FLOSS, y fascismo en Licencias y la Cultura Libre como fe estética
- Postura de la Cultura Libre, y no hablar honestamente de ello
- Open Source y diseño
- Escala de colaboraciones
- Fracaso (no era una opción)
- El costo del fracaso
- Tolerancia ante los errores
- El dolor de enfrentar ideologías
- Cómo colaborar con personas con las que no se está de acuerdo



# CREDITOS

CC-BY-SA

ASSUMPTIONS

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

---

CREDITS

© adam hyde 2006, 2007

---

CROWD FUNDING

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

TWikiGuest 2010

---

DEATH IS NOT THE END

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

---

BEYOND EDUCATION

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

Rosa Suarez Ortiz 2010

COORDINATING MECHANISMS

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

## MULTIPLICITY AND SOCIAL CODING

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

Rosa Suarez Ortiz 2010

---

## CRITERIA FOR COLLABORATION

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

---

## ANONYMOUS COLLABORATION II

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

---

## MOTIVATIONS

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

---

## FORK AND MERGE

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

---

## A BRIEF HISTORY

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

TWikiGuest 2010

---

## HARD BOUNDARIES

© Cara BellJones 2010



Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

Rosa Suarez Ortiz 2010

TWikiGuest 2010

---

ANONYMOUS

© adam hyde 2006, 2007

Modifications:

Cara BellJones 2010

Jennifer Dopazo 2010

Rosa Suárez Ortiz 2010

TWikiGuest 2010

---

EPILOGUE

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

---

DOES AGGREGATION CONSTITUTE COLLABORATION?

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

---

NOT INCLUDED

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

---

OTHER PEOPLES COMPUTERS

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

## CONTROL & CONFLICT

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Ignacio Nieto 2010

Jennifer Dopazo 2010

TWikiGuest 2010

---

## SCIENCE 2.0

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

---

## SHARING IS THE FIRST STEP

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

---

## ASYMMETRICAL ATTRIBUTION

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Ignacio Nieto 2010

Jennifer Dopazo 2010

TWikiGuest 2010

---

## OPEN RELATIONSHIPS

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

Rosa Suarez Ortiz 2010

---

## PROBLEMATIZING ATTRIBUTION

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

SOLIDARITY

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

---

COLLABORATIONISM

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

---

PARTICIPATION AND PROCESS

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

Rosa Suárez Ortiz 2010

---

HOW THIS BOOK IS WRITTEN

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

Rosa Suárez Ortiz 2010

---

TRANSLATION

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010

---

CONTINUUM SETS

© Cara BellJones 2010

Modifications:

Jennifer Dopazo 2010





